200 JUEGOS COMENTADOS 500 TRUCOS TODO POKéMON
REVISTA OFICIAL: N64 GB COLOR GAMECUBE GB ADVANCE

Nintendo® Acción

HOBBY PRESS

Se acerca a GB Color
¡UN NUEVO TOMB RAIDER!

GUÍA COMPLETA
ALONE IN THE DARK

PÓSTER GIGANTE DE POKéMON

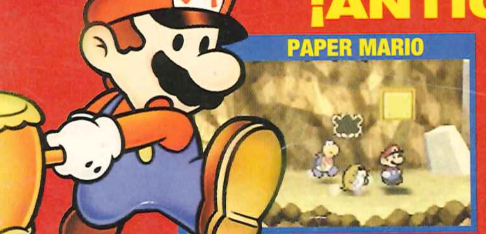
Nº 106
SEPT.

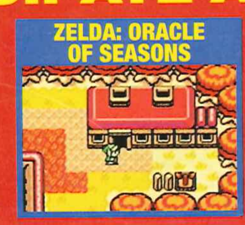
495 PTAS
2,98 €

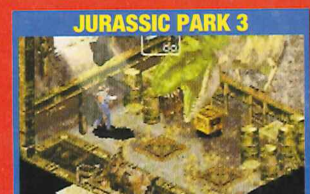
MANUAL DE ESTRATEGIA
POKéMON ORO Y PLATA
¡¡Todas las claves para ser el mejor entrenador!!

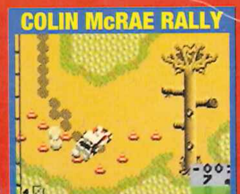


¡ANTICÍPATE A LOS ÉXITOS QUE VIENEN!

PAPER MARIO


ZELDA: ORACLE OF SEASONS


JURASSIC PARK 3


COLIN McRAE RALLY


MARIO KART SUPER CIRCUIT


EXCITEBIKE 64

TE QUEBARÁS SIN ALIENTO











www.nintendo.es

SUMARIO

Nº 106 | SEPTIEMBRE 2001

REPORTAJES Y PREVIEWS

La primera parte de la revista os descubre los **juegos y temas del futuro.** Este mes abrimos con algunas interesantes revelaciones, como por ejemplo... ¡¡hemos jugado con lo último de Lara Croft en Game Boy!! Aunque, aún mejor... ¡¡hemos conducido el kart de Mario en el esperadísimo Mario Kart de Advance!!

GUÍAS

Mira tú por donde este mes vamos a solucionar la vida de dos héroes que acaban de meterse en nuestras ídem: Edward Carnby y Aline Cedrac. Dicho de otra manera, publicamos la **guía completa de «Alone in the Dark»** en seis paginitas, con todo tipo de detalles. Claro que para detalles los que hemos incluido en nuestro **Manual de Estrategia de Pokémon Oro y Plata.** Sólo avanzaros que nos vamos a meter a fondo en el tema, con un "walkthrough" de los que hacen época.

Preview

PAPER MARIO

Nintendo 64 sigue en plena forma y sus juegos continúan alucinando al personal. **Lo último de Mario será una obra maestra,** y antes de que te preguntes la razón, te vamos a pedir que vayas a la página correspondiente y te empapes de la preview que hemos hecho. Molan los gráficos, ¿eh? Pues jugando es todavía mejor, palabrita de Nintendo Acción.

NOVEDADES

GAME BOY ADVANCE

Lo más gordo que encontrarás este mes en las tiendas es el **«Krazy Racers»** de Konami. Lee la review para saber porqué. Más cosas que sólo leerás aquí, por ejemplo **«Jurassic Park 3»**.

GAME BOY COLOR

Va de héroes la cosa. De arácnidos y hombres lobo, y de niñas portentosas. Si quieres ver cómo han llegado a la portátil, no tienes más que pasar unas cuantas páginas.



Reportaje

JURASSIC PARK 3



Los **dinos atacan de nuevo** en dos poderosos cartuchos de Game Boy Advance que Konami tiene a punto. Hemos captado sus aullidos en este reportaje. Así suenan de bien.

Otras secciones

Staff

Director Editorial Revistas de consolas: Amalio Gómez

Director: Juan Carlos García Díaz
Directora de Arte: Susana Lurguie
Redacción: Javier Domínguez (Jefe de sección)
Diseño y Autoedición: Miguel Alonso (Jefe de maquetación), Augusto Varela
Secretaria de Redacción: Ana Torremocha
Colaboradores: Héctor Domínguez, Juan Carlos Herranz, Ismael Rodríguez, Angel Luis Guerrero, Pedro Ample, Bruno Nievas, José Mª Cobas, Sergio Martín

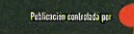


Edita: HOBBY PRESS, S.A.
Director General: Carlos Pérez
Directora de Publicaciones: Mamen Perera
Directores Editoriales: Amalio Gómez, Cristina Fernández y Tito Klein
Subdirector General Económico-Financiero: José Aristondo
Director Comercial: Andrea Anzini
Directora de Marketing: María Moro
Director de Distribución: Javier Tallón
Director de Producción: Julio Iglesias
Coordinación de Producción: Lola Blanco
Departamento de Sistemas: Javier del Val
Fotografía: Pablo Abollado
Departamento de Suscripciones: Antonio Casado, María del Mar Calzada

DEPARTAMENTO DE PUBLICIDAD
Directora de Publicidad: Mónica Marín
E-mail: monima@hobbypress.es
Coordinación de Publicidad: Pilar Blanco
E-mail: pblanco@hobbypress.es
C/Pedro Teixeira, 8. 9ª planta. 28020 Madrid
Tel. 902 11 13 15. Fax: 902 11 86 32
Norte: María Luisa Merino
C/Amesti, 6-4º. 48990 Algorta, Vizcaya
Tel. 94 460 69 71. Fax: 94 460 66 36
Cataluña/Baleares:
C/Numancia, 185-4º. 08034 Barcelona
Tel. 93 280 43 34. Fax: 93 205 57 66
Levante: Federico Aurell. C/Transits, 2-2ºA 46002 Valencia. Tel. 96 352 60 90. Fax: 96 352 58 05
Andalucía: María Luisa Cobián
C/Murillo, 6. 41800 San Lúcar la Mayor, Sevilla
Tel. 95 570 00 32. Fax: 95 570 31 18
Redacción:
C/Pedro Teixeira, 8. 2ª planta. 28020 Madrid
Tel. 902 11 13 15 . Fax: 902 12 04 48
nintendoaccion@hobbypress.es
Pedidos y Suscripciones: Tels. 902 12 03 41 902 12 03 42 Fax: 902 12 04 47
Distribución: Dispaña. C/General Perón, 27-7ª planta 28020 Madrid Tel. 91 417 95 30
Transporte: BOYACA. Tel. 91 747 88 00
Imprime: ALTAMIRA
Ctra. de Barcelona Km. 11,200 28022 Madrid
Depósito Legal: M-36689-1992



Publicación controlada por



Hobby Press es una empresa de Grupo Axel Springer



POSTERS

¡Vamos, arranca ya nuestro póster de Pokémon!

¡¡GBA!! «THE KING OF FIGHTERS», DIRECTO A GAME BOY ADVANCE

La versión del clásico de SNK saldrá en diciembre en Japón

A los más "puestos", chiribitas en los ojos les habrán salido. Los que no sepáis que «The King of Fighters» es **uno de los juegos de lucha más espectaculares** diseñados por la compañía SNK, ya lo podéis ir apuntando. Y poned también que la primera seña de identidad de este juego es que el **plantel de luchadores** está formado por personajes de otros juegos de lucha de la propia compañía. Si queréis saber aún más, los combates se disputan en equipos de tres, y desde el año 94, cuando nació, hasta el 2000, cada temporada ha habido una nueva edición, con más personajes, técnicas, secretos y jugabilidad.

La entrega que está preparando **Marvelous Entertainment** para GB Advance tendrá lugar tras «King of Fighters 97». Presentará alrededor de **20 personajes,** que incluirán nuevos luchadores desarrollados especialmente para esta versión. A pesar de lo que se aprecia en las pantallas, el desarrollo está más o menos al 50%, pero estará listo en Navidad en Japón. A juzgar por el tamaño y la presencia de los gráficos, y por los vistosos golpes que exhiben, sin duda estamos ante el próximo gran crack de la lucha. ¿Street Fighter? Sí, que tiemble...









Dos de las estrellas del plantel, Terry, de Fatal Fury, y Kim, lucirán golpes así de explosivos. Esas patadas y su genial aspecto gráfico harán de este arcade uno de los más jugados por todos vosotros.

POR FIN, BOND SE DESCUBRE EN GAME BOY COLOR

«The World is not Enough» estará listo a finales de septiembre

Tras un largo tiempo de desarrollo, el juego de **Electronic Arts** saca por fin la cabeza. La acción 3D en primera persona del arcade de N64 se ha trasladado a GBC sobre una **perspectiva semi-aérea** que conservará el **espíritu arcade** del juego. Por situaros, es exactamente la misma vista que utiliza «Mission: Impossible» de Infogrames.

En el papel de Bond tendremos que cumplir diferentes misiones en **siete escenarios basados en la película.** Para ello, necesitaremos utilizar armas y gadgets de todo tipo, y de hecho habrá hasta 15 diferentes a nuestra disposición.

Pero lo mejor es que el juego será compatible con **Transfer Pak.** Según parece, en función de lo que avancemos en la aventura de GBC podremos darle nuevos atributos a nuestro personaje en el modo multijugador de la versión N64.



La perspectiva invitará a explorar, pero también habrá que darle a la pistola.



Podremos utilizar hasta 15 armas y gadgets diferentes.

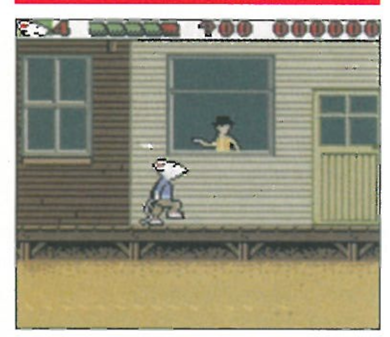
TERCERA ENTREGA DE LAS SUPERNENAS

Ubi edita «Lucha con Ése» de Game Boy Color

En esta ocasión **Burbuja y Ése serán los protagonistas,** enfrentados en una aventura cuya apariencia inicial es muy similar a las dos ya editadas por Ubi Soft.

Estética fiel a la serie televisiva, música a la altura y **muchos mamporros** serán los ingredientes básicos de este tercer cartucho de las Supernenas. Por supuesto no faltarán saltos, enemigos finales y muchísimos secretos ocultos.

Ya está disponible, vía Ubi Soft (6.990 pta). Tendréis un análisis en nuestro próximo número.





STUART LITTLE, COMPAÑERO DE PLATAFORMAS

Protagonizará su propio cartucho de Game Boy en septiembre

Stuart Little, adorable ratón huérfano y estrella de cine, protagonizará en breve su propia aventura de Game Boy Color. Firmado por **Tiertex para Activision,** el juego será un **arcade con 8 trepidantes niveles** en los que tan pronto participaremos en **carreras de motos acuáticas** como correremos por un campo de golf en miniatura o "plataformearemos" en Central Park.

«Stuart Little: the Journey Home» estará a la venta a principios de septiembre. A su vez anunciamos que Activision tiene los derechos para publicar nuevos juegos de la segunda parte de Stuart Little, que se proyectará en verano de 2002.

«SPIDERMAN» Y «X-MEN», PARA SEPTIEMBRE

Los héroes de la Marvel ya están listos para arrasar tu GB Advance

La noticia es que los superhéroes llegarán a Game Boy Advance en cuestión de días. Activision ha decidido ya la fecha de lanzamiento de ambos cartuchos y **a partir del 24 de septiembre** nos invitan a pasarnos por las tiendas, por lo menos para ver cómo son las cajas de «Spiderman: Misterio´s Menace» y «X-Men: Reign of Apocalypse».

El **cartucho de Spidey será un beat´em up con 18 niveles** a tope de acción, puñetazos y telas de araña. Muy recomendable para jugar y disfrutar de sus gráficos. El juego de los **X-Men** desplegará dos modos: **beat´em up** (lucha y avanza) con 40 rostros conocidos de la Marvel en el meollo, y un **versus en plan lucha uno contra uno** para multijugador.



SPIDERMAN



SPIDERMAN



X-MEN



X-MEN

UN PARQUE FLIPANTE

Kemco sorprende anunciando un nuevo juego para GameCube

Kemco, compañía japonesa de renombre está desarrollando **un nuevo juego para GameCube basado en el popular parque de atracciones "Universal Studios".** El título completo será «Universal Studios: Theme Park Creation», y nos permitirá disfrutar de una **colección de minijuegos** basados en los "shows" más populares del parque californiano. Woody Woodpecker, el "Pájaro loco", hará de anfitrión, y nos invitará a cada atracción. Como veis, **los primeros gráficos son espectaculares,** pero tranquilos que aún tendremos que esperar para verlo por aquí. De momento conformémonos con las pantallas.





Huir del dinosaurio en Jurassic Park será una de las atracciones.

CAPCOM LLEGA A TU GAME BOY ADVANCE

Ubi se encargará de lanzar sus juegos

Ubi Soft y CAPCOM han llegado a un acuerdo para distribuir en Europa siete juegos de GBA. De ellos, cinco se han confirmado ya y sus nombres suenan a éxito. Se trata de **«Super Street Fighter II Turbo Revival», «Mega Man Battle Network», «Breath of Fire», «Final Fight One» y «Super Street Fighter Alpha 3».**

La serie Street Fighter hará doblete en la portátil, si bien sólo el **Turbo Revival está disponible en Japón.** Parece mentira que 14 años después de su estreno en las recreativas, Street Fighter continúe siendo un referente en juegos de lucha, pero no hay más que echar una partida a la versión Advance para darse cuenta del porqué: **16 luchadores de un tamaño enorme, animaciones imponentes** con todos los golpes de las versiones "mayores"...

De momento sólo hay fecha de lanzamiento fijada para **«Final Fight One».** Este **"beat'em up"**, que llegará en septiembre, os ofrecerá la **máquina recreativa al completo.** Tendremos tres luchadores, contaremos con la fase que se "perdió" en SNES... Vaya, que para los "clásicos" será una pasada, y los demás también tenéis diversión asegurada.

FINAL FIGHT ONE

Con «Final Fight» vamos a revivir los mejores momentos del "beat'em up".

STREET FIGHTER II TURBO



Esta versión será un punto y seguido en los juegos de lucha.

LA ACCIÓN SE PONE DE MODA EN GBA

Se preparan tres geniales "shooters 3D" para Advance

Tenemos aluvión de shooters 3D para GBA. ¿Cómo que no sabéis lo que es un shooter 3D? Pues un **arcade de disparos en primera persona que se desarrolla en escenarios tridimensionales.** De éstos se han anunciado ya unos cuantos para la nueva Advance. Desde clásicos imborrables como «Doom» o «Duke Nukem 3D» a novedades con títulos como «Eck vs. Sever», «Backtrack» o «Dark Arena». Precisamente de estos tres últimos os queríamos hablar, de paso que os mostramos las últimas imágenes que hemos conseguido.



BACKTRACK

Telegames/Fecha: septiembre

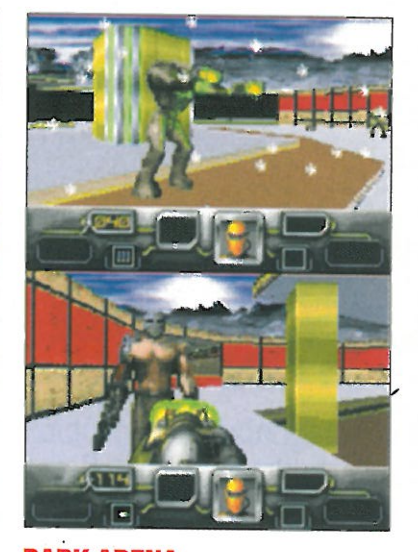
En una **base alienígena en la cara oculta de la luna** se está cociendo la invasión de la Tierra. Debemos infiltrarnos y utilizar las 9 armas disponibles para dar "cera" a los extraterrestres. Atentos a las **armas** porque serán de lo más **original: aerosoles, un aspirador...** El juego cuidará la parte gráfica, exhibiendo efectos como humo por los escenarios o transparencias. En total serán 12 niveles de acción sin tregua.



ECK VS. SEVER

BAM/Fecha: Diciembre

Se basa en la película que se estrenará en **verano de 2002.** Como anunciamos, uno de los "protas" será **Antonio Banderas,** así que habrá que estar pendientes. La cosa va de un agente del FBI, Eck, y de un asesino entrenado para matar, Sever, involucrados en una conspiración del gobierno. Esto se traducirá en el juego en 14 misiones diferentes a lo largo de 7 escenarios, y en un multijugador que será la bomba.



DARK ARENA

Majesco/Fecha: Diciembre

Será el **juego "más Doom"** de todos, puesto que los desarrolladores de Graphic State trabajaron para reproducir el motor de ese juego en la Advance. Tendrá 20 niveles, en los que **además de disparar,** nos enfrentaremos a algún que otro **puzzle:** activar interruptores, utilizar ítems... Gráficamente contaremos con secuencias de vídeo digitalizado, y en cuanto a jugabilidad apuntad un explosivo modo para cuatro.

PLATAFORMAS PARA "PEQUES"

«En Busca del Valle Encantado» para Game Boy

Desde ya mismo los más pequeños de la casa podrán disfrutar de un nuevo **plataformas de perspectiva lateral y sencillo aspecto.** Basado en el éxito cinematográfico, guiaremos a Piecito, Cera y compañía en busca de su querido Valle Encantado. 20 fases, multitud de enemigos, innumerables saltos y algún que otro bonus escondido es la oferta del título de **Swing,** que nos traerá Virgin. Un cartucho que, sin alardes técnicos, pretende atraer a los que más disfrutaron la peli.



Plataformas ligeras y aspecto sencillo para el juego de Piecito y compañía.

JURASSIC P

¡Konami, a lo bestia con

Konami hará que la fiebre por los dinosaurios se instale en Game Boy Advance, con tres juegos diferentes.

Sí, Konami prepara nada menos que tres juegos con la tercera película jurásica como "excusa". Los subtítulos son «The DNA Factor», «Park Builder» y «Primal Fear». Los tres utilizarán la licencia del film y tratarán el tema de los dinosaurios, pero cada uno desde una estructura de juego diferente. En este número tenéis la review del primero de ellos, para descubrir a los demás, leed lo que escribimos a continuación.

Park Builder

Haz tu parque de atracciones

Tú, un hombre de negocios algo más joven que John Hammond (el vejete responsable del primer Parque Jurásico) has comprado un terrenito (una isla, en este caso), y en él debes disponerte a **crear tu parque,** para ganar mucho dinerete con las visitas y esas cosas. Por medio de un **cursor y agradables menús,** tendrás que hacerte cargo de todo el funcionamiento del parque. Y eso significa que no vas a parar: el **diseño del recorrido** (carreteras y caminos peatonales), las **construcciones** (hoteles, tiendas, restaurantes), los **precios** de entrada y de todos los servicios que ofertes, las inversiones en publicidad... **TODO estará en tus manos.** Y, como en este caso estás creando un Parque Jurásico, también tendrás que ingeniártelas para **mostrar al público los especímenes más raros y espectaculares de los 140 saurios** que habrá. Pero no creas que la cosa terminará aquí, también los bichos necesitan un cuidado especial: se pondrán malitos, agresivos... y además, no olvides cuidar también del estado de las pilas de tu Advance, porque el cartucho, avisamos, **será adictivo** a tope.

Ve haciendo sitio en el parque, porque parece que acaba de nacer otro dino.

Cuando decimos que deberás ocuparte de todo, es que la cosa será muy completita, aunque no por ello complicada.

PODRÁS CONTROLAR TU PROPIO PARQUE DE ATRACCIONES JURÁSICO, EN GB ADVANCE, MÁS O MENOS EN OCTUBRE.

CONSIGUE UN BICHO

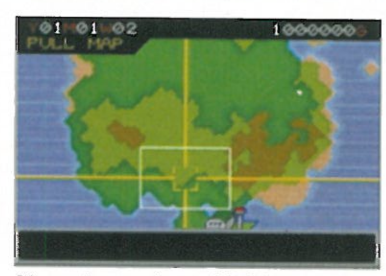
La forma de crear dinos será exactamente la misma que la de "Jurassic Park": decides dónde conseguir mosquitos inmersos en ambar, sacar el ADN de los bichos y crear un huevecillo con ese ADN.



Los caretos que flotan sobre las masas indicarán su estado de ánimo actual.



Así, si toda la gente que sale del hotel pone mala cara, mejor bajar los precios.



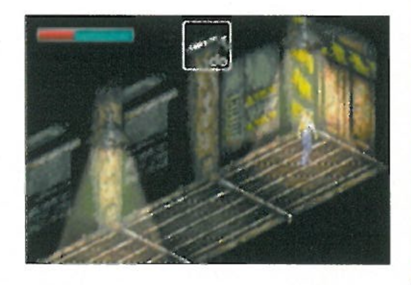
Dispondremos de una isla bien grande para montar nuestro Parque Jurásico.

ARK 3 Advance!

Primal Fear

El más parecido a la película, jugando y mirando

Con un argumento muy parecido al de la película, «Primal Fear» nos propondrá **recorrer Isla Sorna** con el objetivo principal de **escapar** de allí con vida. Manejaremos a Alan Grant en una **vista isométrica** que presenta un mundo plagado de peligros. Desde los velociraptores hasta el gigantesco braquiosaurio te creerán piscolabis vespertino, y serás perseguido por manadas de triceratops desbocados. Menos mal que no todo consistirá en huir, ya que **podremos manejar algunas armas** para enfrentarnos a los enemigos más molestos en el gran mapeado de cada nivel. Además, **deberás utilizar la cabeza,** ya que puertas cerradas y objetos escondidos también serán una constante. Y todo con la calidad gráfica que veis, movimientos suaves para los dinos, y un sonido ambiental repleto de digitalizaciones que darán más miedo que... vergüenza.



LA AVENTURA EN 3D PROMETE SER FIEL A LA PELÍCULA EN TODOS LOS DETALLES



La presentación ya da buena muestra del parecido con la peli. ¡Si parece el trailer!



El recorrido por la isla nos enfrentará a una decena larga de distintos dinos.



Como en toda buena aventura, habrá momentos de los de ajustarse las gafas a tope. ¡Peazo bicho!

La película

Esta tercera parte, obviamente, continúa con la serie iniciada por **"Jurassic Park" y "The Lost World: Jurassic Park"** y la dirige Joe Johnston, quien colaboró en la legendaria "En busca del Arca Perdida" con Spielberg (productor ejecutivo de "Jurassic Park 3").

La cosa, esta vez, comienza con el ya renombrado paleontólogo Dr. Alan Grant (que vuelve a encarnar Sam Neill). El hombre está buscando una manera de demostrar su **nueva teoría sobre la inteligencia del velociraptor,** y para encontrar material, qué mejor que aceptar la propuesta de una pareja de adinerados aventureros: dar **una vueltecita en avión por Isla Sorna.** Por si alguien no lo sabía, esta isla fue la base B de InGen, así que ahora está hasta arriba de los dinos creados por Hammond.

La vueltecita se convierte en aterrizaje forzoso cuando un pteranodon despistadillo se estrella contra el avión y lo casca. Entonces Grant descubre por qué lo habían invitado tan generosamente y se ve forzado a utilizar sus nuevas teorías sobre el velociraptor para intentar salir con vida de Isla Sorna.

Si quieres saber más, la película te espera desde el 18 de Julio, vas con tu hermana, tu novia, tu gato o quien sea... y la ves.



Sam Neill volverá a encarnar al Dr. Grant, pero con un talante de tío listo, dada su experiencia.

La informática permite escenas alucinantes. ¡Eso es correr, y no lo de los Sanfermines!

EN LA PELÍCULA VOLVEREMOS A SENTIRNOS SOBRECOGIDOS POR LA GRANDEZA DE LOS SAURIOS Y LA POTENCIA INFORMÁTICA.

Ni Mario Picazo ni Montesdeoca, ¡quien controla es Link!

LEGEND OF ZELDA ORACLE OF SEASONS

DATOS DEL JUEGO

- GAME BOY COLOR
- RPG/ACCIÓN
- SEPTIEMBRE
- Compañía: NINTENDO-CAPCOM
- Equipo: NINTENDO-FLAGSHIP
- Origen del Juego: JAPÓN

ADEMÁS SABEMOS QUE...

Yoshiki Okamoto, directivo de Capcom, admitió en una entrevista posterior al lanzamiento del juego en Japón, que Flagship encontró muchas dificultades para crear un universo Zelda tan jugable en GB como el diseñado por Miyamoto. Tras rehacer el mapeado del juego una y otra vez, **decidieron pedirle ayuda al genio.** Él la prestó gustoso y el resultado es la maravilla jugable que disfrutaremos a finales de Septiembre.

EL PRONÓSTICO

Seguro que, comprando uno, el gusanillo de "qué ocurrirá al introducir el password" hará que **las ventas de los Oracles se prolonguen muuuchos meses.**

¡Ya está aquí la primavera! No, no te extrañes. Con «Seasons», invierno, otoño, verano y todo, estarán en tu consola cuando te dé la gana.

Y esto es porque Link, en esta **aventura complementaria a «Oracle of Ages»,** llegará a controlar las cuatro estaciones mejor que Vivaldi. En **Holodrum,** lugar de residencia del **Oráculo de las estaciones,** una chica muy maja de nombre Din ha sido víctima de un rapto, obra de un tío muy malo que se llama Onox. Y resulta que **Din es el Oráculo,** así que **todas las estaciones empiezan a descontrolarse,** y la gente se pone de los nervios con tanto ir a bañarse al río y terminar haciendo patinaje artístico en bañador (por parejas). Por supuesto, te tocará "desfacer el entuerto" a base de espadazos, para los muchos enemigos, y **destellos de inteligencia para los puzzles.**

Vuelve el maestro

Y para ello, Capcom pondrá a nuestra disposición un juego con **todo el encanto de «Zelda Dx».** Bueno, el encanto, **la vista superior, el sistema de control, algunos gráficos e incluso muchas melodías** que oímos en el anterior título. ¿Defecto? No, más bien acierto, pensamos. Para los que en su día lo jugamos, será un placer vernos inmersos en el mismo entorno. Pero la cosa, al igual que en «Oracle of Ages», **será mucho más compleja** que en «Zelda Dx». Habrá nuevos elementos que tener en cuenta, como los **anillos que, equipándolos, nos darán poderes especiales.** También unos **animalillos,** a los que tendremos que encontrar, nos prestarán su ayuda para superar obstáculos de los gordos, como el mar o un precipicio de 16x381 metros, por poner un ejemplo. **Nuevos personajes con los que hablar, nuevos pueblos que visitar,** y la no tan nueva ardua tarea de superar **ocho mazmorras** para ir consiguiendo los objetos clave que liberarán a la pobre Din.

Por último, procurando no esguinzarnos el tobillo, debemos hacer hincapié en el tema de la complementariedad. Sabed que **los anillos de Ages y Seasons serán intercambiables vía cable** y que, cuando acabemos con uno de los títulos, se nos facilitará un password que cambiará el desarrollo del otro. Flipa.





¿INVIERNO? ¡PUES BIEN MAL!

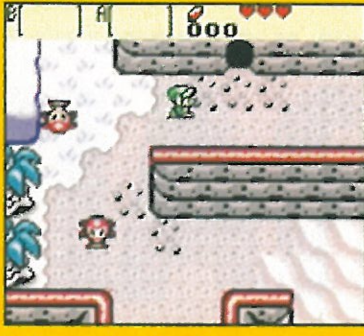






En «Oracle of Seasons» cada una de las estaciones supondrá unas ventajas e inconvenientes a la hora de continuar la aventura. Nos explicamos. En invierno los lagos se hielan y podremos, por ejemplo, recoger el cofre de la primera pantalla sin problemas. Pero las setas nos impedirán conseguir el de la segunda. Para deshacernos del obstáculo tendremos que llegar en otoño.





El tiempo estará loco. Pero pirao, vamos. En esta pantalla estamos en "invierano".

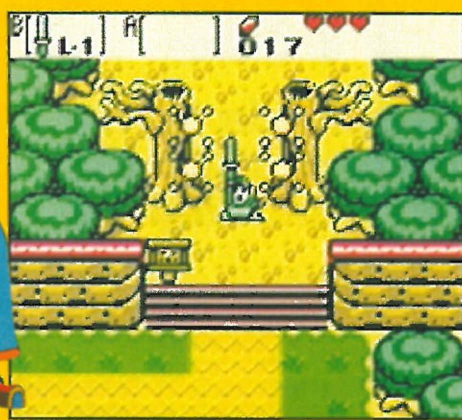


Como en anteriores Zeldas, podremos poner nombre a ciertos personajes.

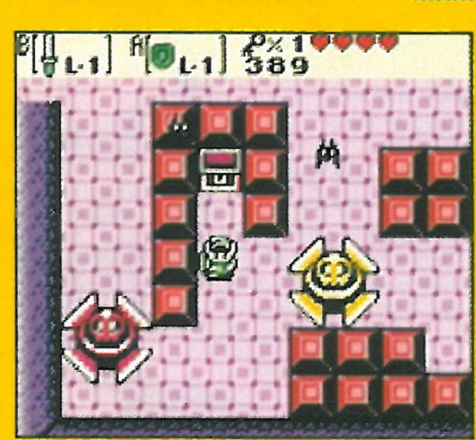
¿YA ERES ADVANCE?



Seasons guarda buenas y baratas sorpresas para los poseedores de la nueva consola. ¡Tienda Advance!



La leyenda no ha terminado. En «Oracle of Seasons», Link deberá luchar por devolver la normalidad al ciclo de las estaciones del nuevo mundo: Holodrum.





Las semillas Gasha se podrán plantar sólo en ciertos lugares.



Y su fruto contendrá un objeto sorpresa. Ya veréis: serán un vicio.



Los jefes finales de cada una de las ocho mazmorras tendrán tan buena pinta como este bicho.





Los viajecitos en vagoneta serán un efímero placer en las mazmorras.

¡QUÉ RICO, RICKY!

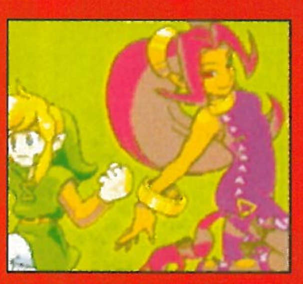


Ricky, el canguro, será uno de los animaletes que nos ayudará en Seasons. ¿Cualidades? Salta y pega.



¿Y estos? Son Subrosians, unos tíos la mar de simpáticos que te propondrán un divertido minijuego en el que lo importante será el ritmo.

¡QUE EMPIEZA!



Esta tía tan maja es **Din**. Le gusta bailar y vive cual nómada.



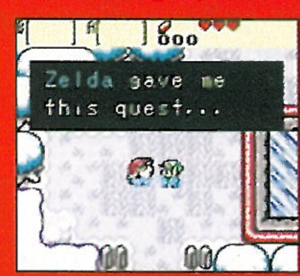
Pero la fiesta con la que comienza el juego, se trunca...



...con la desastrosa aparición de **Onox**, que rapta a **Din** y la...



...encierra en un feo castillo, adquiriendo su gran poder.



Entonces **Impa** le dice a Link cómo ayudar a Din. ¡A por ellos!



¡Lara Croft ya tiene una nueva y espectacular aventura!

TOMB RAIDER CURSE OF THE SWORD

DATOS DEL JUEGO

- GAME BOY COLOR
- PLATAFORMAS/AVENTURA
- SEPTIEMBRE
- Compañía: **ACTIVISION**
- Equipo: **EIDOS / CORE DESING**
- Lanzamiento en USA: **JULIO 01**
- Origen del Juego: **EE. UU.**

ADEMÁS SABEMOS QUE...

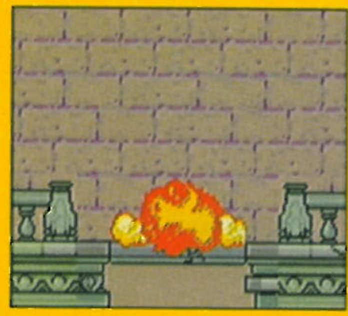
Se ha usado la **misma técnica de animación de sprites** que tan buenos resultados les dio en el primer «Tomb Raider», por lo que ver desplazarse a Lara seguirá siendo un deleite para los ojos.

El **sistema de control** tampoco sufrirá grandes cambios con respecto al de su predecesor, por lo que si ya lo probaste, no tendrás ningún problema para manejar a la señorita Croft a la perfección desde la primera partida.

ÉXITO SEGURO

O eso creemos, debido a la calidad que atesorará el título, unido al tirón de la recién estrenada película.

Lara no sólo tendrá que saltar y disparar en su nueva aventura, también explorar, y mucho.



Cada vez que hagamos algo importante, se nos mostrará sus efectos con una escena animada

Acepta la invitación de la irresistible aventurera y acompáñala en un viaje inolvidable en busca de una espada de inimaginable poder.

Mientras Lara y su amiga Jane se encuentran dando un paseo por el Museo de Antigüedades, llega un tipo y, ¡ZAS!, roba una misteriosa y antiquísima espada delante de las narices de ambas, ¿qué os parece? Pues de esta manera es como dará comienzo este nuevo capítulo de la famosa saga «Tomb Raider». En él nos tocará asumir el control de la heroína justo instantes después de dicho suceso, y con ella emprenderemos la búsqueda del ladronzuelo de turno que "tomó prestada" dicha arma.

Ahora más difícil

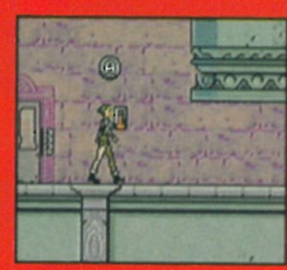
Este viaje nos llevará a **lugares tan variopintos** como el propio **Museo** (con esqueleto de Tirano-saurio incluido), las **profundidades de un océano o los peligrosos tejados** (y no lo decimos sólo por la altura) **de Nueva York.** Lógicamente, todos estos sitios estarán poblados por numerosos secuaces del malvado "chorizo" y también de **múltiples trampas, como profundos precipicios,** animales poco sociales (al menos con nosotros) o cables electrificados. Para más "inri", y debido a la inesperada situación inicial, **Lara comenzará la aventura casi en paños menores...** en cuanto a ítems y armamento se refiere, claro –¿qué creíais, mal pensados?– lo que significa que no contaremos ni tan siquiera con las preciadas pistolas, que tendremos que encontrar cuanto antes para plantar cara a tanto malbicho.

En cuanto al desarrollo del juego, en un primer momento no deparará muchas sorpresas con respecto a la primera entrega de la muchachita en GBC. Primarán aspectos como el **salto ajustado o la acción,** si bien es cierto que la **inteligencia y la resolución de puzzles** también tendrán su importancia.

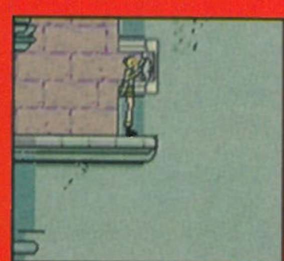
El **apartado técnico** también guardará muchas semejanzas con el visto en la anterior entrega, y mostrará **personajes tamaño XL majestuosamente animados** sobre unos decorados que harán que se os caiga la baba. Vamos, que no hace falta comentar que esperamos la salida del nuevo «Tomb Raider» como agua de mayo, pero no será hasta septiembre cuando por fin lo tengamos.

PUZZLES REQUETEBUENOS









Aunque los habrá de todo tipo, la mayor parte de las veces se resolverán operando una de las cuantiosas palancas que estarán repartidas por los rincones de los escenarios. Como supondréis, lo difícil no será accionarlas, sino más bien dar con ellas.





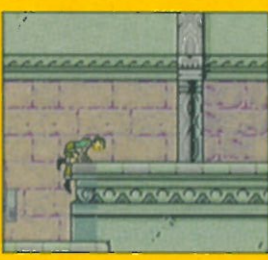
¡Menuda elasticidad que tiene aquí la amiga! Más que arqueóloga parece una gimnasta profesional, ¡y de las buenas!



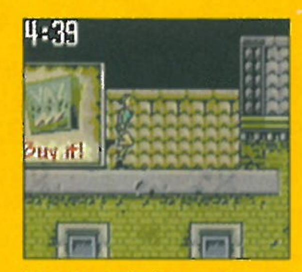
Esta especie de rampas serán uno de los obstáculos de la segunda fase, pues algunas terminarán en un precipicio.



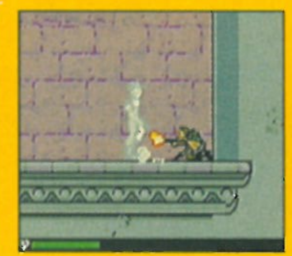
Habrá que tener cuidado con la electricidad de estos cables, pues podréis quedaros secos en segundos.



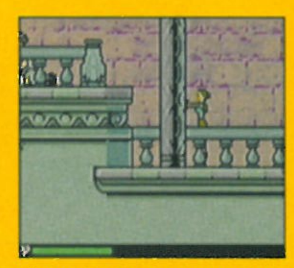
La suavidad de todas las animaciones os va a dejar alucinados, ya veréis...



En este nivel el tiempo jugará en vuestra contra, así que ya sabéis: ¡a correr se ha dicho!



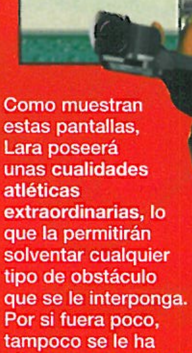
Los ítems también tendrán su importancia, y algunos serán fundamentales para avanzar.



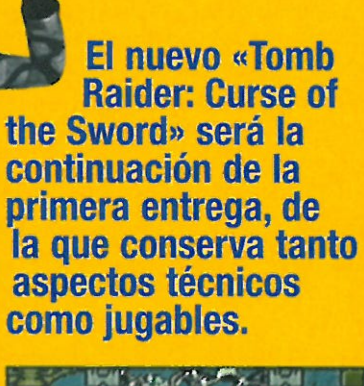
El tamaño de los personajes será descomunal, pero se moverán como los ángeles.

¡MENUDOS MOVIMIENTOS!



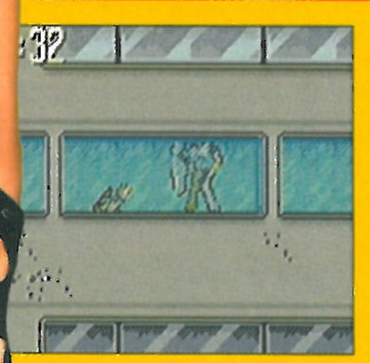


Como muestran estas pantallas, Lara poseerá unas cualidades atléticas extraordinarias, lo que la permitirán solventar cualquier tipo de obstáculo que se le interponga. Por si fuera poco, tampoco se le ha olvidado eso de darle a las pistolitas...



Los niveles van a ser muy variados, y el nivel de detalle en cada uno de ellos será elevado.

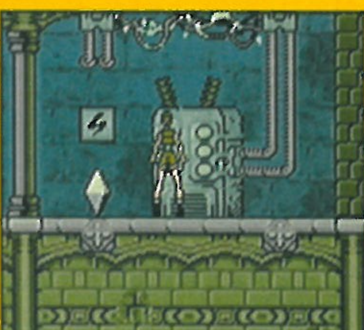
El nuevo «Tomb Raider: Curse of the Sword» será la continuación de la primera entrega, de la que conserva tanto aspectos técnicos como jugables.



El tema de las "transparencias" estará realmente bien conseguido.



¡Increíble! En medio de una persecución, y va Lara y se queda "a verlas venir".



Esa especie de cristal os permitirá salvar vuestras partidas cómodamente.

¡QUÉ ESCENAS!

La intro da comienzo con este tipo de arriba y esa especie de fantasma que le acompaña...



...y que parece que se encuentra "prisionero" dentro de la espada que veis en la vitrina...





...y como era previsible, llegan unos esbirros y se hacen con ella de malas maneras.



Cuando supere la primera fase, que se desarrolla en el Museo, Lara subirá hasta la azotea...



Y allí tendrá cinco minutos para intentar encontrar a los responsables del embrollo.

¡Menudo "papelón" del fontanero en su próxima aventura!

PAPER MARIO

DATOS DEL JUEGO

- NINTENDO 64
- RPG
- SEPTIEMBRE
- Compañía: **NINTENDO**
- Equipo: **INTELLIGENT SYSTEMS**
- Lanzamiento en USA: **FEBRERO 01**
- Origen del Juego: **JAPÓN**

ADEMÁS SABEMOS QUE...

- Aunque no es una continuación directa de «**Mario RPG**», este título aparece como referencia inevitable. Además, dado que no salió en España, reconforta que esta vez Nintendo se acuerde de nosotros.
- La **traducción** de este juego ha sido la **más compleja** hecha por Nintendo España. No sólo verás más texto que en ningún otro, sino que además **se ha traducido absolutamente todo.**

EL PRONÓSTICO

Lo tiene todo para triunfar. Carisma, calidad técnica, diversión, belleza... Es el juego que toda consola querría tener, ¡pero sólo estará en N64!

En el origen estarán el rol y el dibujo. Después vendrá Mario para darles su toque especial. ¿Resultado? Una nueva obra maestra, claro.

En el nuevo juego de nuestro bigotudo favorito lucharemos de nuevo contra el plasta de Bowser, trataremos de rescatar a la princesa Peach, veremos tuberías, cajas sorpresa y hasta las monedas "tintineantes" de toda la vida, capaces de sobrevivir al Euro y a lo que haga falta... ¡¡Un momento!! ¿y **cuál va a ser entonces la novedad? ¡Pues el rol, colega, el rol!**

Un explorador con gorra y bigote

Y es que en «Paper Mario» no tendremos que saltar plataformas, como es costumbre cuando nuestro héroe entra en escena, o al menos no principalmente, sino que la cosa irá más de **hablar por los codos** (es el juego en el que más textos se han traducido), coger ítems, aprender movimientos, **investigar a fondo** y pelear contra decenas de enemigos (pero eso sí, esperando nuestro turno educadamente). Vamos, que a lo largo de la aventura saborearemos todos los ingredientes que salen en las recetas de "Cómo hacer un buen RPG".

Pero claro, no dejará de ser un juego de Mario, y eso siempre imprime carácter, ¿no? Si tirásemos de plantilla hablaríamos de la magia del personaje y del irresistible encanto de los mundos que visita. Pero la verdad es que preferimos pasar de tópicos y hablar de... bueno, de algo tan "mundano" como el papel. Sí, porque el título no ha sido puesto al azar, sino que tiene que ver con su genial aspecto gráfico. Aquí es donde cuadra cualquier alabanza que hagamos del "sello Mario", porque la nueva aventura del fontanero conseguirá casi un imposible: **combinar un aspecto propio del dibujo de un chavalín** (con gráficos planos y de trazo grueso), con virguerías técnicas como rotaciones de los escenarios, movimientos 3D o zooms.

Tendremos calidad "jugátil" de la buena y una deliciosa apariencia, así que no os dejéis engañar por su aparente simplicidad. Veréis cómo Mario os sorprende una vez más.





Igual que Link, Mario también tendrá una cabaña para recuperar fuerzas.



Cada enemigo tendrá sus propias características, así que tendremos que buscar la forma de derrotarle.









Que Mario es un "pofesional" capaz de adaptarse a cualquier misión que le encarguen ya lo sabíamos, pero no por eso dejará de sorprendernos el verle metido a "rolero" de pro en plan Link. En su nueva tarea, el bigotón lo mismo se pasará por una tienda para comprar **ítems (1)**, que **explorará los escenarios** en busca de sorpresas ocultas **(2)**. Y por supuesto, también se meterá en líos con un montón de **enemigos (3)**.



Está bien, suena un poco cursi, pero nos encantan estas historias tan "dulzonas".



¡¡Cómo!! ¿Las tortugas ninja también van a salir en el juego? Bueno, no serán ellas exactamente, pero se parecerán mucho.



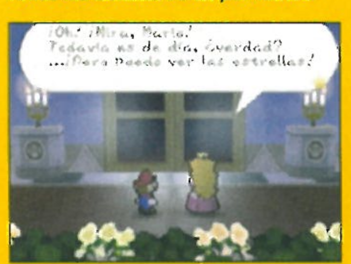
Durante los combates podremos elegir varios tipos de ataque. Al parecer, el olor de esta amapola no será demasiado bueno.



¿Es que este tío no aprende? Le hemos derrotado mil veces, pero el "pesao" de Bowser sigue intentándolo. ¡A por la mil una!



Todas las batallas serán por turnos.





¿VIENES CONMIGO?

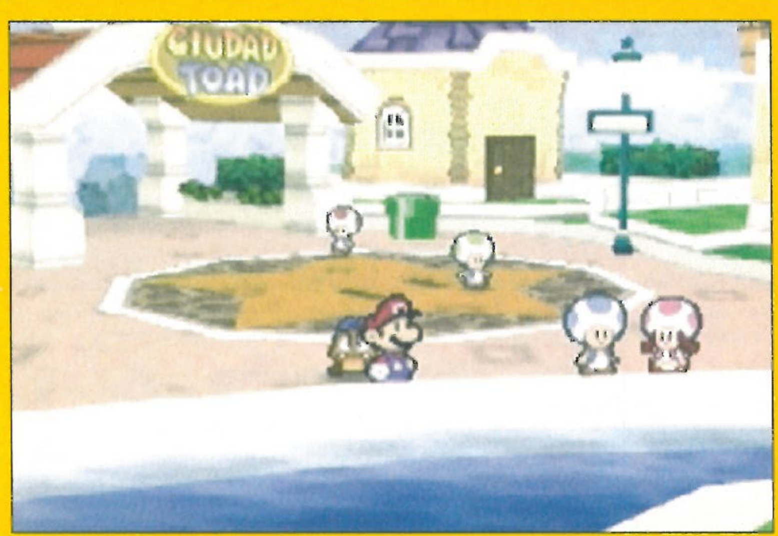
A medida que progrese, **Mario irá haciendo un montón de amiguetes,** que se ofrecerán a acompañarle. Cada uno tendrá unas habilidades especiales, y su ayuda será muy útil.



Ojo, se buscan jugadores inteligentes.



Mario, siempre con líos de faldas.



La labor de traducción no se limitará sólo al texto de los diálogos. También los carteles que haya en los pueblos que visitemos estarán en castellano. Así da gusto viajar, ¿no?

Aunque cambiará los saltos plataformeros por la investigación de un RPG puro, Mario logrará imprimir su sello de genialidad a esta aventura.



Vaya, un resorte para saltar. ¡Menuda tentación para nuestro plataformero!

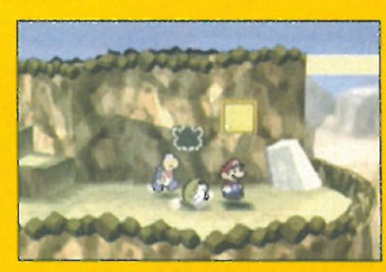


Para llegar a casa de Luigi tendremos que viajar por esa tubería verde.

¿Qué sería un RPG sin menús? Lo mismo que un verano sin canción hortera.

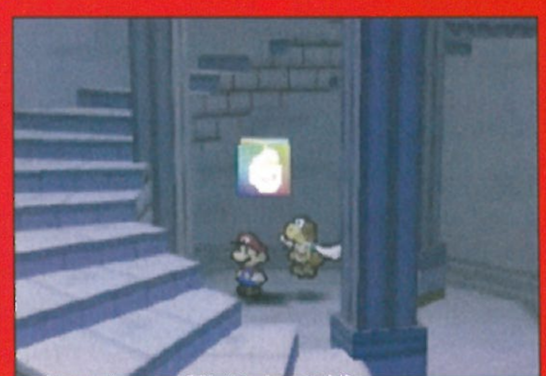


La imaginación será una de las mejores bazas de «Paper Mario». Su argumento nos mezclará en multitud de situaciones.



Los escenarios tendrán distintas alturas y niveles de profundidad. Tendremos que investigarlos a fondo para poder avanzar.

NO TAN SENCILLOS



A primera vista, los gráficos parecerán planos y simplones, pero si os fijáis bien descubriréis detalles de calidad como esta escalera, en plenas 3D y con rotación incluida. No os perdáis el toque "papel" que tendrá todo.

El "escocés volador" hace rally en la Game Boy

COLIN McRAE RALLY

DATOS DEL JUEGO

- GAME BOY COLOR
- RALLY
- SEPTIEMBRE
- Compañía: **THQ/CODEMASTERS**
- Equipo: **SPELLBOUND**
- Origen del Juego: **REINO UNIDO**

ADEMÁS SABEMOS QUE...

▶ Colin McRae atesora bastantes records: es el **piloto más joven, y el primer y único británico,** en ganar el campeonato del mundo de rallys. Fue en 1995, pilotando el Subaru Impreza.

▶ No hemos podido conducir en el juego **ni el Subaru ni el Ford Focus,** los dos coches que ha pilotado McRae a lo largo de su carrera. Ya es casualidad.

QUÉ PASA...

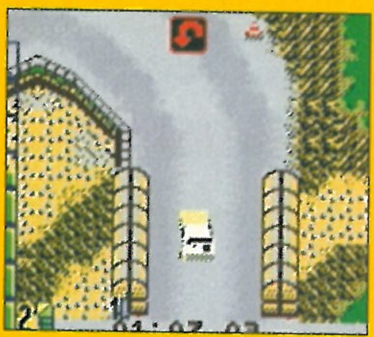
No creíamos que tuviera un **estilo tan marcado como simulador.** Habrá que tomarse tiempo para practicar.

Realismo y alto nivel de competición serán las claves de esta esperada versión para GB Color.

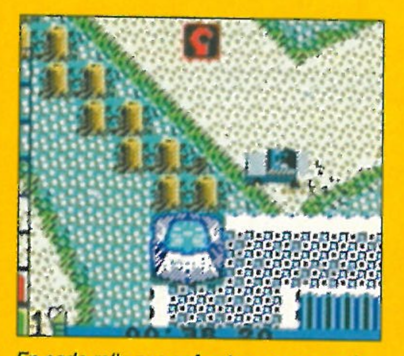
Despejemos la incógnita. «Colin McRae» **será tan espectacular en GB como en las consolas** donde la ha armado gorda. Será **igual de realista** y os conmocionará de la misma forma. Lo avisamos con tiempo: id preparando el martillo para romper la hucha...

Para trasladar «Colin McRae» a GB se ha elegido una **generosa vista aérea** que potenciará jugabilidad y dinamismo. Desde los aires, manejar los **8 coches reales de rally** resultará una experiencia gratificante. Las condiciones de la competición serán creíbles: tendremos tipos de pista diferentes según el país donde se dispute el rally, podremos modificar la configuración del coche y, una vez en carrera, el **comportamiento del auto será muy realista.** Es la primera cosa que os llamará la atención del juego: la **exigente técnica de pilotaje** que hará falta para superar cada circuito.

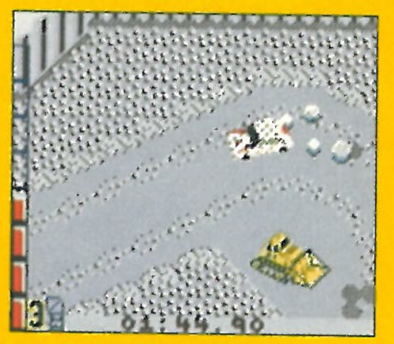
El campeonato estará dividido en **25 tramos** que se disputarán en **6 rallys diferentes.** Ya sabéis que estaréis **sólos en carrera, luchando contra el crono** y las curvas. A razón de 3 minutos o más por tramo, el **rally se os hará largo.** Porque además debéis sumar el tiempo que invertiréis en dominarlo. Bueno, pues mejor.



Los escenarios serán variados, pero los coches... no nos han gustado mucho.



En cada rally nos enfrentaremos a un tipo de pista diferente: hielo, gravilla, asfalto...



Los circuitos serán complicados, con abundantes curvas cerradísimas.



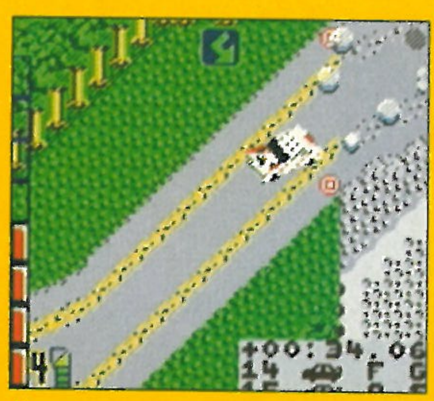
El control sobre el coche será muy realista, y costará mucho dominar los derrapajes.



Pero, ¿qué hace ese todoterreno ahí? Pues parece que vamos directos a por él....

«Colin McRae» os exigirá un nivel demasiado técnico de pilotaje.





Al pasar por esos conos rojos, sabréis cuál es vuestro tiempo y qué posición ocupáis.

Sí, también habrá obstáculos que rebasar.

¡Aquí viene la revolución de las revoluciones!

MARIO KART SUPER CIRCUIT

¿Tienes N64? Entonces conoces «Mario Kart». ¿Tienes Advance? ¿Sí? Pues... ¡salta de alegría!

Con ganas, chaval! Porque, si te gustó el archiconocido y requetejugado «Mario Kart 64», el «MK Super Circuit» para Advance no te defraudará. Más bien al contrario. ¿Que no lo conoc...? ¡Mamma mía!

¡Pues está como hace 10 años!

Tampoco puede cambiar mucho un juego de carreras. **Mario y los otros siete personajes** que ya lo acompañaron en versiones anteriores, seguirán intentando dilucidar cuál de ellos es mejor piloto a los mandos de un kart. Para ello, dispondrán de **20 nuevos circuitos, diferentes características para cada piloto, un montón de ítems arrojables** (entre los que seguiremos encontrando muchos de los ya vistos en «MK 64») y la maña con que seas capaz de manejar a tu elegido. Porque no creas que te vas a enfrentar a las hermanitas de la caridad. Incluso la delicada y rosita princesita Peach no dudará en lanzarte de todo con tal de ganar un puesto.

Pero eso ha ocurrido desde siempre. Las verdaderas novedades para los que en su día lo disfrutaron, comienzan con, primero, el mejorado nivel técnico respecto a la versión de SNES, que utilizaba el Modo 7. **Todo irá más suave,** al tiempo que la definición gráfica y colorido serán mucho mayores. Y si no llegaste a SNES, no pasa nada. También se incluirán **extras respecto a «MK64»**, como las moneditas tiradas en la pista, que mejorarán nuestro kart a medida que las vayamos acumulando. Lo que no cambiará es ¡la **opción para cuatro jugadores!** ¡Este Mario Kart lo tendrá todo y más!

Si aún no te has decidido por un juego de velocidad para tu Advance... haz el favor de decidirlo a partir de septiembre.



DATOS DEL JUEGO

- GAME BOY ADVANCE
- CARRERAS
- SEPTIEMBRE
- Compañía: **NINTENDO**
- Equipo: **INTELLIGENT SYSTEMS**
- Lanzamiento en USA: **AGOSTO 01**
- Origen del Juego: **JAPÓN**

ADEMÁS SABEMOS QUE...

- Existirá la opción para **varios jugadores utilizando un solo cartucho** de «Mario Kart Super Circuit». Aunque, ocurrirá como con «F-Zero MV»: sólo tendremos un circuito para correr y cuatro personajes predefinidos. Si queremos tenerlo todo a nuestra disposición, habrá que conseguir cartuchos para todos.
- El diseño 3D de Donkey Kong para «MKSC» es obra de Rare.

UNA APUESTA...

Al igual que en SNES y N64, el modo batalla para varios jugadores será la gran estrella.



Los ítems estarán dentro de esos cubos con interrogantes. Hacerte con ellos será imprescindible.



Algunos circuitos tendrán atajos, como este puente de cuatro tablas mal puestas. Sólo para pilotos expertos.



"Los ocho pelsonajes disflutalán de un diseño TLES-D digno de la antigua entlega pala Nintendo 64. Arigato."



No habrá problema para presentar en pantalla a los 8 chavales a la vez.

¡SI ES QUE YA ERA SUPER!



SUPER MARIO KART (SNES)



MARIO KART 64 (N64)

A comienzos de los 90, todos los que andábamos pegaditos a nuestras flamantes SNES tuvimos la suerte de disfrutar del primer Mario Kart. Podían jugar dos a la vez y tenía un increíble modo batalla, que se mantuvo para la entrega de N64.

FICHA TÉCNICA

GAME BOY ADVANCE





- Compañía: **KONAMI**
- Desarrollador: **KCEK**
- Tipo de juego: **CARRERAS**
- Idioma: **INGLÉS**
- Edad: **TODOS LOS PÚBLICOS**



- **PASSWORDS: NO**
- **BATERÍA: SÍ**
- **MODOS DE JUEGO: 5**



- **1-4 JUGADORES**
- **4 COPAS**
- **8 PERSONAJES**



- Precio: **7.495 PTA (45€)**
- A la venta: **YA DISPONIBLE**

OK Nintendo Acción

¡Vuelven las carreras de karts!

KONAMI KRAZY RACERS

Vuelven, ¡y de qué forma, además! Konami nos brinda un completísimo arcade de conducción para complacer a todos los que añoran los gloriosos tiempos de «Mario Kart», y por supuesto a todos los que quieren conocerlos. Dejad que las carreras corran por vuestras venas.

Jugable a más no poder

«Mario Kart» creó escuela en juegos de carreras. Imitando perfectamente su estilo se estrena ahora en Game Boy Advance «Konami Krazy Racers», un **divertido juego de karts** que **protagonizan los héroes de la compañía japonesa:** tipos como Goemon, Ebisumaru o el pulpo de «Parodius», uno de los clásicos de Konami, al volante de un kart. ¿Os imagináis la escena? Pues tomáoslo en serio porque estas carreras prometen. De momento un buen montón de **modos de juego,** con el clásico "Time Attack" o el alocado "Mini Battle" en cabeza, rematados por el "Krazy GP", el campeonato, que cuenta con 4 copas con otros tantos circuitos cada una. Para seguir, apuntad **escenarios de una calidad formidable,** circuitos amplios y bien detallados, que dejan ver efectos de transparencias y reflejos. Pero lo mejor es cuando nos ponemos a los mandos y nos dejamos llevar por su **adictiva jugabilidad,** gracias a la cual se consiguen ratos de diversión realmente memorables, ya sea jugando a solas o en compañía (hasta cuatro a la vez).

Así que estamos ante **uno de los mejores cartuchos,** y no sólo en cuestión de carreras, que podéis regalarle a vuestra GBA.



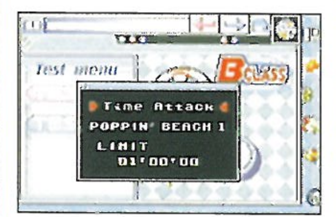
Uno de los potenciadores que podéis recoger es la siempre útil invulnerabilidad, que os permitirá escalar posiciones.

LICENSE CENTER

Para participar en todas los torneos del “Krazy GP”, tenéis que **sacaros los carnés** de distinto grado que hay en el “License Center”. Para ello hay que superar unos “tests” que pondrán a prueba toda vuestra habilidad y pericia al volante.



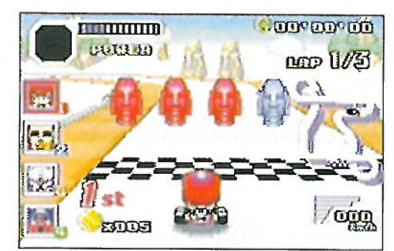
Pinchad en el volante para entrar en el centro de exámenes.



A continuación veréis las pruebas que tendréis que superar.



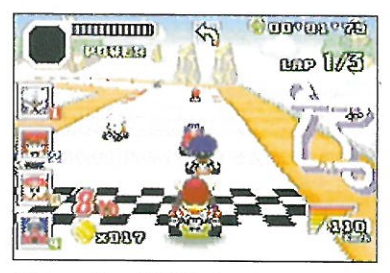
Y por fin sólo queda poneros manos a la obra. ¡Suerte!



Procurad que no se os olvide pisar el acelerador a fondo instantes antes de que la última luz se encienda.



Esta pista rodeada de lava incandescente es una de las más complicadas del juego.



¡Pero será posible! Acaba de comenzar la carrera y ya estamos los últimos.

Esas campanitas son los contenedores de ítems, imprescindibles para vencer.



Vaya pedazo de cortocircuito que está recibiendo aquí el amigo. No hay nada como utilizar bien los ítems.

JUEGAZO

Como nos suponíamos, «KKR» ha resultado ser un título de lo más completo y divertido. Si os mola lo de echar carreritas, ni lo dudéis.



El plantel de corredores de «Krazy Racers» es de lo más pintoresco: en él encontramos a gente tan extraña como este pulpito rosa de la saga «Super Parodius».







COMPRA Y VENDE

*Distribuidas por todos los rincones de las pistas, hay **monedas doradas** que podéis recoger pasando por encima. Sirven para comprar...*



...reforzadores de ítems en la tienda por un “módico” precio, que os vendrán de perlas para aseguraros la victoria en cada una de las carreras que disputéis. Prometido...

EL ANÁLISIS

GRÁFICOS


▲ Sprites grandes y renderizados,bonitos circuitos, 8 participantes a la vez...

▼ A veces pierde algunos cuadros, pero hay que fijarse para notarlo.

SONIDO


▲ Buenas melodías y FX abundantes y muy nítidos.

▼ Hombre, puede que algunos encuentren las cancioncillas un poco infantiles.

JUGABILIDAD


▲ Magistral. Este es el típico juego que no sabes cuando parar de “darle”. No vas a ganar para pilas.

▼ Algunos “test” del final pueden llegar a desesperar.

DURACIÓN


▲ Con tantísimos modos de juego (más multijugador), y tres niveles de dificultad, tienes tela para meses.

▼ El campeonato se queda algo corto, aunque te costará hacértelo en el nivel “chungo”.

TOTAL 92

▲ **Su jugabilidad: no vas poder dejar de jugar. El apartado técnico es realmente magistral.**

▼ **Puede que a los más avezados, el modo “GP” no les dure demasiado. ¿Qué pasará cuándo salga Mario Kart en GBA?**

EL RANKING

1. **F-Zero: Maximum Velocity**
2. **Konami Krazy Racers**
3. **GT Advance**
4. **Top Gear GT**

Si os gusta el estilo divertido y alocado del juego de Konami, situadlo como la primera opción de compra. Si queréis algo más compacto, «F-Zero» aún le saca suficiente ventaja.

Si todavía queréis más velocidad, repasad la Guía de Compras de Game Boy Advance en la Pag. 29

Una joya "sólo" para cuatro

TWEETY AND THE MAGIC GEMS

FICHA T...

GAME BOY ADVANCE



- Compañía: **KEMCO**
- Desarrollador: **KEMCO**
- Tipo de juego: **TABLERO**
- Idioma: **INGLÉS**
- Edad: **TODOS LOS PÚBLICOS**



- **16 MINI-JUEGOS**
- **BATERÍA: SÍ**
- **PASSWORDS: NO**
- **1-4 JUGADORES**



- Precio: **8.490 PTA (51€)**
- A la venta: **YA DISPONIBLE**

EL ANÁLISIS

GRÁFICOS 85
Muy coloridos y vistosos, pero poco variados.

SONIDO 80
Melodías pegadizas y efectos que cumplen su papel sin excesos.

JUGABILIDAD 83
Minijuegos muy divertidos y fáciles de completar. Pero en ocasiones se hacen repetitivos.

DURACIÓN 78
Cada partida puede durarte mucho tiempo, pero quizá te resulten muy iguales entre sí. Lo mejor, jugar con tres amigos

TOTAL 83





Competir contra tus amigos en los 16 mini-juegos.

Puede llegar a cansarte si lo juegas tú solo. Está en inglés.

Tweety, Bugs Bunny, el pato Lucas y otros chicos Warner protagonizan el primer juego de tablero para Game Boy Advance. Cuatro jugadores y un inmenso escenario son sus principales bazas.

Llega la fiesta

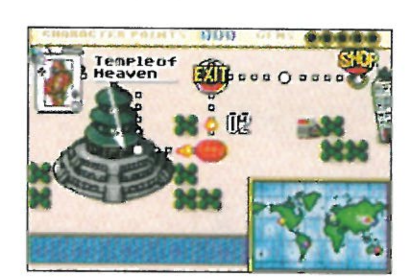
Un extenso mapeado, originales pruebas, competitividad y por supuesto diversión, son los ingredientes que un buen juego de tablero debe tener. Y «Tweety...», con sus **seis personajes, variedad de ítems y modo multi-jugador,** pasa el examen con nota.

El objetivo es conseguir las **cinco gemas mágicas** repartidas por las casillas del tablero. Para movernos disponemos de una baraja de cartas. Al tirar podemos caer en **diferentes casillas.** Así, las de color rojo nos enfrentarán con el resto de participantes en un mini-juego batalla; en las de forma de tienda compraremos ítems; en las casillas basura podremos deshacernos de los objetos que no queramos; y, si caemos en la misma que otro personaje, nos enfrentaremos en duelo con la posibilidad de robarle una gema. Entretenido, ¿verdad?

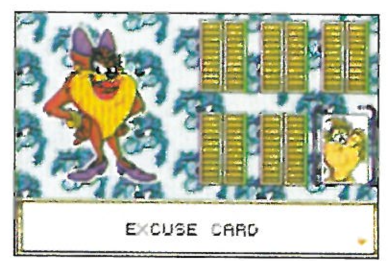
Pero en realidad no es fácil hacerse con las piedrecinas. Aparecen en lugares diferentes en cada nueva partida, y los enemigos nos harán la vida imposible hasta llegar a ellas.

Podemos comprar ítems si obtenemos la suficiente cantidad de puntos en los minijuegos. Por ejemplo, uno que salte un turno al rival y así nos evite tener que esperar a que cada personaje acabe su tirada. Porque se hace eterno. De hecho, este es uno de los puntos negativos que le hemos encontrado al juego, así como la posibilidad de que los **16 minijuegos terminen haciéndose algo repetitivos,** y a que **está en inglés.**

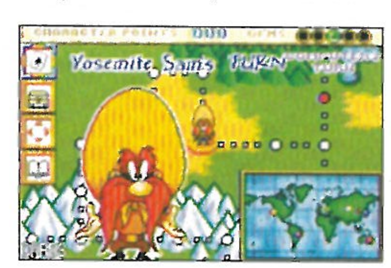
CUMPLE El cartucho de Kemco reúne todos los ingredientes que se le exigen a un buen juego de tablero.



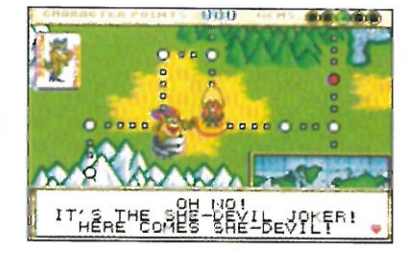
El juego se desarrolla en diferentes ciudades del mundo.

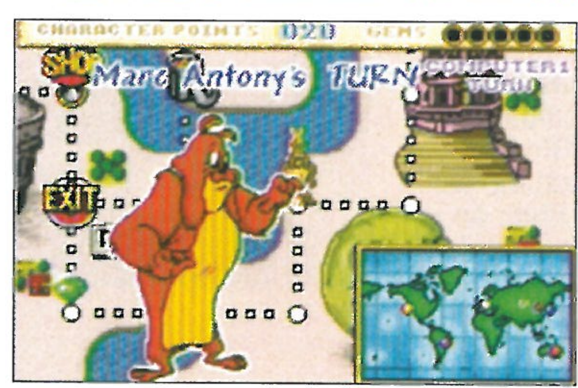


Mucho cuidado cuando saquéis un joker. En este juego, por desgracia, no ayudan.

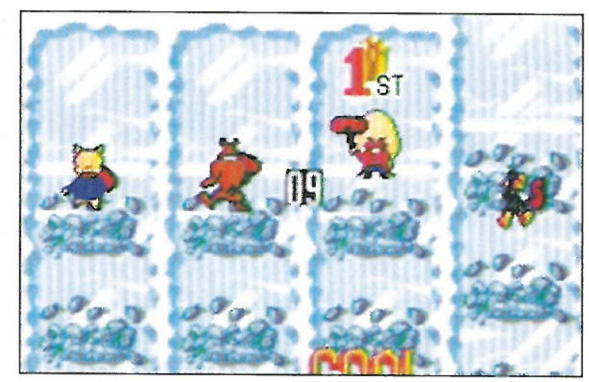








Al comienzo de cada turno podemos elegir entre sacar carta, ver el mapa o utilizar ítems con los que fastidiar a los enemigos.



La mayoría de los mini-juegos son sencillos y divertidos. En éste, el objetivo es avanzar destrozando los muros de hielo.

La vuelta del arácnido

SPIDERMAN 2: THE SINISTER SIX

FICHA TÉCNICA

GAME BOY COLOR

- Compañía: ACTIVISION
- Desarrollador: TORUS GAMES
- Tipo de juego: PLATAFORMAS
- Idioma: INGLÉS
- Fases: 6 NIVELES
- Edad: MAYORES DE 13 AÑOS

- NO COMPATIBLE GB
- PASSWORDS: SÍ
- BATERÍA: NO
- 1 JUGADOR

- Precio: 6.490 PTA (39 €)
- A la venta: YA DISPONIBLE

EL ANÁLISIS

GRÁFICOS 91
Bien dibujados y con un tratamiento del color acertado. Las animaciones, excelentes.

SONIDO 78
La banda sonora no está mal, los efectos se quedan algo cortos.

JUGABILIDAD 86
El control es bastante fiable, y el juego resulta muy entretenido en general.

DURACIÓN 88
Los niveles son relativamente grandes y los enemigos finales hacen gala de una gran profesionalidad.

TOTAL 88

▲ Sus geniales gráficos y perfectas animaciones.


Si contara con más niveles, sería fantástico.

Nuestro héroe favorito de la Marvel regresa a las pantallas de GBC y nos trae un planteamiento muy similar a lo que ya vimos en la entrega anterior. Eso sí, con sustanciales mejoras técnicas que, además de alegrarnos la vista, benefician el desarrollo del juego.

Han secuestrado a tía May

Y eso no lo podemos consentir, con lo que la queremos y lo agradable que es. Pero bueno, así están las cosas. El inefable Dr. Octopus se ha presentado de malos modos en la casa de Peter Parker ("Spidey" de paisano, para más señas) y se ha llevado a la anciana tía. Como era de esperar, el Hombre-Araña sale zumbando en su busca, aunque lo que no sabe es que en realidad al que quieren hacer "pupita" es a él, ya que el secuestro de su tía no es más que un señuelo para tenderle una trampa y darle una buena tunda.

¡¡Qué movimientos!!

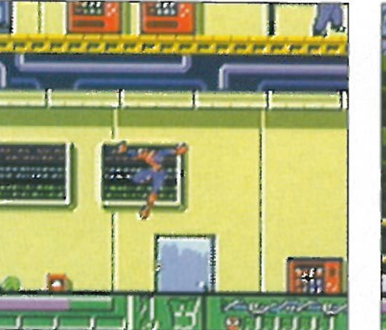
Este interesante argumento nos invita a ponernos en la piel de Spiderman y a **recorrer** de cabo a rabo **las preciosas calles de Nueva York,** que por cierto presentan un aspecto y colorido impecables.

La idea es ir "despachando" a todos los mequetrefes que salgan a nuestro paso, para lo que contamos con **súperpoderes arácnidos** del tipo lanzar telas de araña, trepar por las paredes y tejados o pegar unos brincos a lo Michael Jordan. Todos estos **movimientos** se ejecutan con una **suavidad y rapidez** realmente sensacionales. A esto nos referíamos cuando hablábamos de mejoras técnicas, puesto que estas animaciones consiguen mantener un **ritmo de acción** mucho más alto que en la primera parte (ver juego comentado en NA nº97).

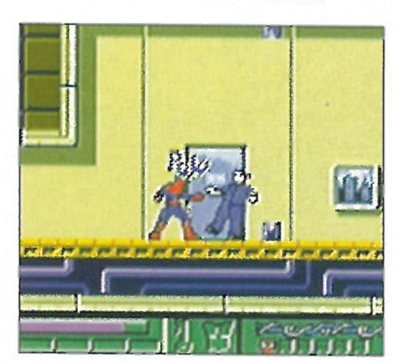
Lo que sí permanece inalterable es su estilo, una mezcla de plataformas y lucha que, aunque no se hace aburrido, tendrás que repartir en varias dosis. **Puede cansar.**

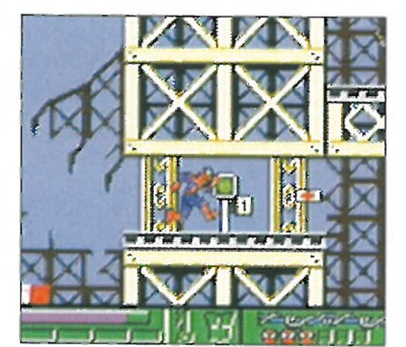
SUAVES Y RÁPIDOS

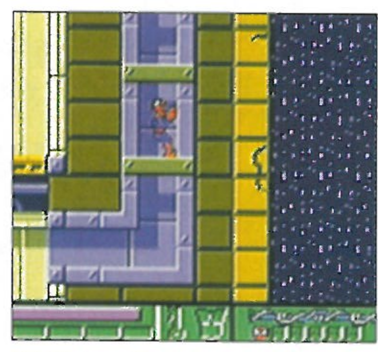
Los movimientos son la clave de Spiderman. Sus excelentes animaciones consiguen imprimir un altísimo ritmo de acción al juego, y no puedes parar de lanzar telas de araña.

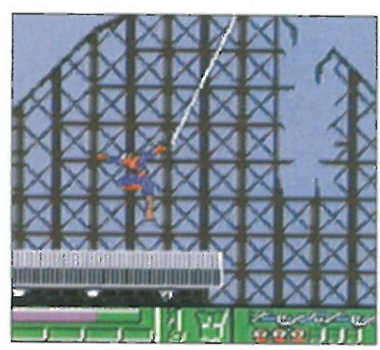

La increíble agilidad de Spiderman le permiten dar saltos como el de arriba.


Anda, que vaya pintas tan ridículas que me trae el individuo de ahí abajo...


El juego tiene un aire "cómic" que le dota de una inmejorable ambientación.


Eso verde de ahí es uno de los primeros objetivos de la aventura.


Este Spidey siempre se las apaña para encontrar algún camino alternativo.


Las telarañas te permitirán moverte con facilidad por todos los decorados.

Moviendo el esqueleto

X-MEN: WOLVERINE'S RAGE

El juego nos sitúa en un momento muy complicado para Lobezno (Wolverine): Dama Mortal, su archienemiga, ha descubierto como licuar su esqueleto de Adamantium, y ahora debe ir en su busca.

No hay tiempo que perder

Pues sí, hay que ir a paso ligero, ya que debemos atravesar cada uno de los **20 cortos niveles** (agrupados en cuatro entornos diferentes) en un tiempo limitado. Para complicar más las cosas, unos cuantos enemigos (que no es que destaquen por su variedad precisamente), se dedicarán a estorbarnos y, si les es posible, reducir a cero nuestra barra de energía. Si no lo consiguen ellos, los enemigos finales (Cyber, Dientes de Sable o la propia Dama Mortal, que nos espera en los laboratorios) se encargarán de rematarnos.

De todas formas, no os preocupéis mucho por tanto "malbicho" porque nuestro héroe mutante dispone de armas propias en forma de **poderosísimas garras y una agilidad a prueba de muros,** que le permitirán superar las fases con cierta holgura. Sí, por lo menos hasta los encuentros con los jefazos, que eso ya es otro cantar.

Su **apartado técnico** no nos proporciona demasiadas sorpresas, y muestra unos personajes bien realizados sobre unos fondos aceptables pero sin alardes, y la acción es seguida por un scroll multidireccional que no da problemas.

En fin, que «X-Men...» nos ha parecido **bastante entretenido,** pero con algo más de variedad (de acción, de misiones, de gráficos) habría quedado un pedazo de juego.



Lobezno podrá agarrarse a algunas esquinas y proseguir con su camino.



Los niveles son muy cortos, pero ¡¡y lo chulos que son los escenarios!!



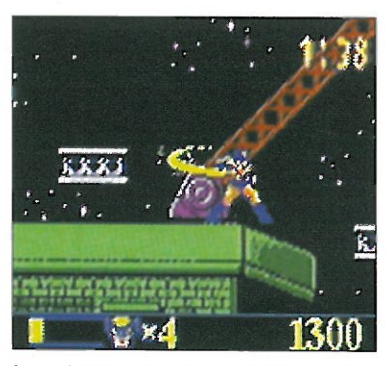

¿Qué es eso de ir tirando contenedores? ¡Pero sé un poco más cívico, hombre!

PISTA

Intenta superar los niveles esquivando a todos los rivales que te sea posible, pues lo único que consigues al cargártelos es perder algo de tiempo.



Al alcanzar un determinado número de puntos nos darán una vidita extra.



La mejor arma con la que cuenta nuestro héroe son estas inquebrantables garras.



El Profesor Xavier es el que informa a Lobezno del peligro que corre.

FICHA TÉCNICA

GAME BOY COLOR

- Compañía: **ACTIVISION**
- Desarrollador: **DIGITAL ECLIPSE**
- Tipo de juego: **PLATAFORMAS-ACCIÓN**
- Idioma: **INGLÉS**
- Fases: **20**
- Edad: **MAYORES DE 13 AÑOS**

- **NO COMPATIBLE GB**
- **PASSWORDS: SÍ**
- **BATERÍA: NO**
- **1 JUGADOR**

- Precio: **6.490 PTA (39 €)**
- A la venta: **YA DISPONIBLE**

EL ANÁLISIS

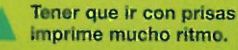
GRÁFICOS 84
"Correctos" es la palabra que mejor los define. Se echa en falta más diversidad.

SONIDO 80
El sonido de las garras es genial, pero las musiquillas se hacen molestas al cabo de un tiempo.

JUGABILIDAD 83
Divierte lo suficiente para no hacerse monótono, a pesar de su desarrollo lineal.

DURACIÓN 80
Las veinte fases pueden resultar insuficientes, aunque te costará librarte de los jefes.

TOTAL 84



▲ Tener que ir con prisas imprime mucho ritmo.



▼ No aporta demasiado a lo ya visto en otros juegos.

¡Sí que están verdes, sí!

ARMY MEN ADVANCE

FICHA TÉCNICA

GAME BOY ADVANCE

- Compañía: 3DO
- Desarrollador: DC STUDIOS
- Tipo de juego: ACCIÓN
- Idioma: CASTELLANO
- Fases: 12 MISIONES
- Edad: TODOS LOS PÚBLICOS

- NO COMPATIBLE GB
- PASSWORDS
- BATERÍA: NO
- 1 JUGADOR

- Precio: 8.990 PTA (54€)
- A la venta: YA DISPONIBLE

Olvidemos antiguos «Army Men» (los de GBC y N64) y centrémonos en los hechos: los insistentes soldaditos de prominente mentón quieren hacerse un hueco entre los mejores títulos de GBA. Para ello, uno puede pedir educadamente que le dejen sitio, o...

¡Machacarlos a todos!

Esto es la guerra. **Sarge y Vikky,** dos héroes del ejército verde (los buenos), tienen que defuncionar a los marrones que se crucen en su camino (a saber por qué, pero, sigamos). Da igual a cuál escojas porque las cualidades son las mismas en ambos: **disparar y caminar. Con una vista superior 3/4** y unos gráficos que dejan el realismo a un lado para mostrar un **look** más cercano a **dibujos de la tele,** la acción se centra en ir abriéndote paso por el escenario. Avanza, dispara a quien aparezca, y sigue explorando con cuidadito. De vez en cuando tendremos que pulsar algún interruptor y encontrar algún objeto, vale (para algo hay unos objetivos en cada misión), pero la diversión está en masacrar a la vez que esquivas los balazos, o lo que te tiren los malos (tienen armas más gordas, no creas). Esto es una constante en las **12 fases,** lo que no quiere decir que no sean variadas. Cada una ofrece nuevos escenarios a los que acostumbrarnos, pequeños retos (como la fase con "Frogger" incluido), o incluso nos meten en un sistema de control diferente. Y así, a lo tonto, disparando, riéndote con algunos detalles y disfrutando su realismo sonoro... terminas con el juego. Eso es lo que hace que, finalmente, este título no sea "de los buenos" en GBA. Sencillamente, **es demasiado corto.**

¡A LO BESTIA!





Unas pocas fases nos ponen a los mandos de un tanque o un barco, instándonos a mover la torreta y el cacharro a la vez. Destrozo total.

EL ANÁLISIS

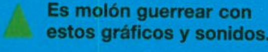
GRÁFICOS 83
Agradables y sólidos, aunque podrían mostrar más detalles: algunos colores son muy planos.

SONIDO 90
Melodía sólo hay en los menús, pero los efectos son realistas y muy variados, e incluyen voces.

JUGABILIDAD 83
Los enemigos están bien colocados, y tiene bastante variedad. Engancha fácilmente.

DURACIÓN 70
Tienes tres niveles de dificultad, pero... en pocos días los habrás superado sin problemas.

TOTAL 78



▲ Es molón guerrear con estos gráficos y sonidos.

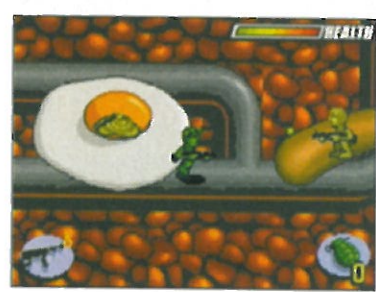
▼ Es que se acaba... ¡y se acaba! Ni opción para dos jugadores, ni nada.



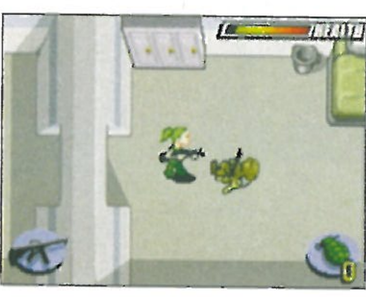
Los escenarios suelen ser a escala de humano, con todo gordo.



Algunos enemigos, como ese bicho rojo,se tiran a por nosotros.



Si liberamos a un compañero preso, lo controlaremos durante parte de la fase.



Vikky no es tan verde, pero también sabe hacerse con la situación a base de tiritos.



Este nivel es tipo "Frogger": tienes que ir usando los troncos para cruzar el río.

Claro, a su edad...

JURASSIC PARK 3 THE DNA FACTOR

Gigantescos o pequeñinos, con pico o muchos dientes, los dinosaurios han vivido en la Tierra desde bla bla bla... y ni que decir tiene. Y parece que, una vez vueltos a la vida, quieren volver a dominar el mundo como antaño lo hicieron. Por lo menos, el mundo de los juegos de consola.

Nunca han sido listos

Más bien, simplones. El juego con el que quieren dominar el mundo consiste en **avanzar hacia un lateral de la pantalla recogiendo bolitas de colores.** El chico y la chica protagonistas tienen las mismas características, así pues, da igual a quién elijas para manejar: te verás corriendo, buscando bolitas y **esquivando dinosaurios completamente tontos.** Por lo menos puedes elegir en cuál de los dos planos de la pantalla prefieres estar. Si uno está muy transitado por dinos, pues te pasas al otro para esquivarlos. Y con las bolitas lo mismo, pero cogiéndolas, no esquivándolas. ¿Más? Bueno, sí. Están las fases intermedias, en las que un **reposadito matamarcianos** intenta dar variedad al cartucho. Y también, gracias a las digitalizaciones de imágenes y sonidos, el **ambiente peliculero** se respira continuamente. Pero poco se puede disfrutar ante un título que muestra unas **rutinas de choque torpes,** movimientos nada reales (aunque algunos dinos se salvan) y una extremada simplicidad. Normalmente lo simple gusta, pero si no es adictivo, si antes de repetir una fase piensas en apagar la consola... es que la cosa no funciona. Si eres un adicto de los dinos, lo soportarás. Si no, nos esperan dos JP3 mucho mejores. Y la película, por supuesto.

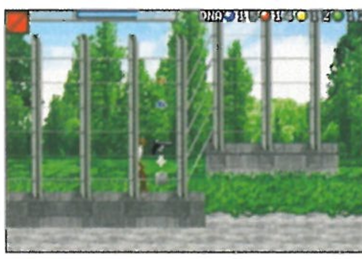
Este es uno de esos bichos finales, tan gordo que sólo se le ven las piernas. No hay que matar nada, sólo esquivarlo.

DECEPCIÓN

Tras un impresionante ambiente de película, se esconde un juego demasiado simple en planteamiento, y con algún fallo técnico.



Los Gallimimus son ciegos. Llegarás a tal conclusión tras sufrir sus estampidas.



Agacharse sirve para recoger ciertos items y... en fin, para nada más que eso.

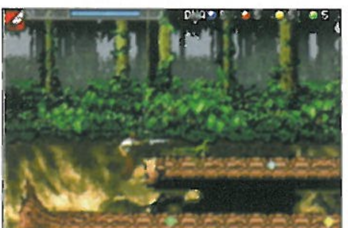


La traducción al castellano nos ayudará a instruirnos en la... ¿"dinosauriología"?



Mira que la cosa empieza bien, con dinos digitalizados y todo muy peliculero, pero...

LOS MATABICHOS





Aunque parezca mentira (¡olé ahí!), nuestro héroe, creador de dinos por clonación, es capaz de "descrearlos". Para ello tendrá que hacerse con un cuchillo muy gordo o una fulminante pistola. Los bichos caerán malamente.

FICHA TÉCNICA

GAME BOY ADVANCE





- Compañía: **KONAMI**
- Desarrollador: **KONAMI**
- Tipo de juego: **ACCIÓN**
- Idioma: **CASTELLANO**
- Niveles: **12 ZONAS**
- Edad: **TODOS LOS PÚBLICOS**



- **PASSWORDS: NO**
- **BATERÍA: SÍ (3 BLOQUES)**
- **1 JUGADOR**



- Precio: **8.990 PTA (54€)**
- A la venta: **AGOSTO**

EL ANÁLISIS

GRÁFICOS 72
Bienintencionados, pero con un resultado final algo soso. Sólo algunos dinos sorprenden.

SONIDO 80
Los FX incluyen digitalizaciones que ambientan perfectamente la aparición de los bichos.

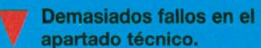
JUGABILIDAD 55
Falla tanto en aspectos de control (quedarse encallado es normal), como en el diseño de los niveles (todos demasiado iguales).

DURACIÓN 70
Pues, durar, te puede durar. Las doce fases son difíciles debido a los fallos del apartado técnico.

TOTAL 62



Ambiente JP3 gracias a las voces de los dinos.



Demasiados fallos en el apartado técnico.

¡A ti también te parece poco este Jurassic Park 3? Echa un ojo a los otros dos en las páginas 8 y 9

¡Es que no tienes corazón!

PINOBEE WINGS OF ADVENTURE

FICHA TÉCNICA

GAME BOY ADVANCE

- Compañía: **ACTIVISION**
- Desarrollador: **HUDSON/ARTOON**
- Tipo de juego: **PLATAFORMAS**
- Idioma: **INGLÉS**
- Fases: **25 NIVELES**
- Edad: **TODOS LOS PÚBLICOS**

- **PASSWORDS: NO**
- **BATERÍA: SÍ**
- **1 JUGADOR**

- Precio: **9.490 PTA (57 €)**
- A la venta: **YA DISPONIBLE**

EL ANÁLISIS

GRÁFICOS 91
Personajes renderizados, y preciosos y variados decorados. A los enemigos no se les ve mucho el pelo.

SONIDO 75
El ruido de los propulsores de Pinobee no está mal... pero las cancioncillas, pelín insoportables.

JUGABILIDAD 79
Si no sois muy exigentes, este título os deparará buenos ratos de diversión.

DURACIÓN 65
Si jugáis "a lo rápido", tres días a lo sumo (y a lo lento, quizá una semana).

TOTAL 75

▲ Su extraordinario tratamiento gráfico.


▼ Su escasa duración. Desarrollo muy simple.

Grandpa Bee, un estrafalario inventor, se disponía a terminar lo que iba a ser su última gran creación: Pinobee, una abeja robótica con un corazón perfecto. Pero algo salió mal. El anciano inventor fue secuestrado, y Pinobee se quedó con un palmo de narices y sin su corazón.

Técnicamente intachable, pero...

Con este... "peculiar" argumento se inicia el gran viaje del insecto, con el objetivo de rescatar a su creador y obtener su añorado corazoncito. Nuestra abeja cuenta con la habilidad de volar, cosa que pone en práctica a base de pequeños "impulsos" (llamados "Dash") que le proporcionan sus propulsores traseros (es un robot al fin y al cabo). Al comenzar la aventura, Pinobee sólo dispondrá de una sola de estas propulsiones pero, conforme avance, un hada se encargará de ir incrementando dicha cantidad.

El periplo le va a llevar a 9 localizaciones distintas, divididas a su vez en varias fases: en total **25 niveles.** Todos ellos tienen un denominador común: su **gran belleza y riqueza visual,** por no hablar de su logrado colorido. Para no desmerecer estos bonitos entornos, todos los **sprites** han sido **renderizados,** y transmiten gran **sensación de volumen y solidez.**

Sin embargo, hay un factor que **no nos ha terminado de "llenar".** Nos estamos refiriendo al **desarrollo** de cada uno de los niveles: **demasiado básico.** Lo único que tenemos que hacer es encontrar la salida eliminando (o casi mejor, esquivando) a todos los "bichitos" que se nos pongan por delante. El tema de los objetos le añade cierta variedad , pero para nuestro gusto, esto no es del todo suficiente.


En alguna de las fases debemos deslizarnos por rampas para avanzar.

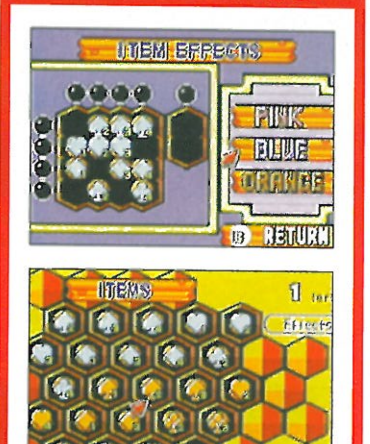

En esta imagen veis a Pinobee en pleno vuelo. En la parte izquierda se muestran los "Dash" que restan.

PISTA **Si te ves "apuradillo" de vida, no dudes en emplear los "Dash" tantas veces como puedas, ya que Pinobee es casi invencible cuando realiza este tipo de maniobras.**


Esa especie de tomates con una interrogación guardan varias sorpresas.


La verdad es que el juego es una delicia gráfica, y nos regala tomas como ésta.

RECOLECCIÓN DE OBJETOS



Una de las cosas que aportan gracia y exploración es la recolección de objetos. Están clasificados en tres colores –rosa, azul y naranja- y los hay de cuatro formas diferentes. Jugosos premios aguardan a todo el que logre hacer un "Bingo", o sea reunir una fila del mismo color.

Llamando a los fans de las NENAS

SUPERNENAS PÁNICO EN TOWNSVILLE

Por fin llega a nuestras Game Boy el segundo cartucho (de los tres previstos) protagonizado por las niñas más revoltosas de Townsville. En esta ocasión será Cactus (la más agresiva) la encargada de repartir sopapos para poner a los chicos malos del instituto en su sitio.

¡No me gusta ir al colegio!

Así empieza la aventura ¡y cualquiera le lleva la contraria a esta chica! Pero resulta que nada más llegar a la guardería, todos los chicos salen huyendo. ¿El problema? **La panda de los Mohosos ha tomado la ciudad,** aunque eso no es ninguna novedad. Lo que en esta ocasión enfurece a Cactus es que ¡Snake esté entrenando en su cancha de baloncesto! ¡Y encima no ha tratado bien a su perrito, Puppy! ¿Pero qué se habrán creído estos Mohosos?

Así pues nuestro cometido será **repartir la furia de** nuestra entrañable **Cactus** a diestro y siniestro para conseguir **limpiar la ciudad de villanos,** y humillar a Ace y compañía. Para ello podremos desplazarnos andando o por el aire, aunque esto último de forma limitada.

De esta guisa recorreremos numerosos escenarios **recogiendo además objetos** que nos proporcionarán ventajas como puntos, vida, secretos, poderes especiales e incluso unos curiosos cromos intercambiables. Además podremos jugar los niveles ya completados para recolectar todos los ítems y bonus.

Técnicamente muy correcto y fiel a la serie de televisión, atraerá a los fans de estas superchicas. El resto encontrará un plataformas sencillote que se deja jugar sin dificultad por el público más joven.



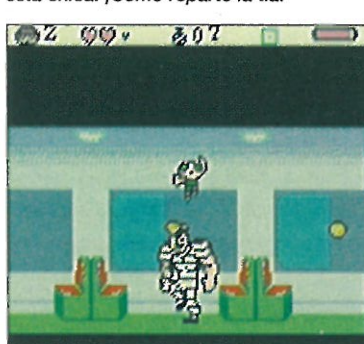
Comienza nuestra jornada escolar y los malos ya han hecho de las suyas...



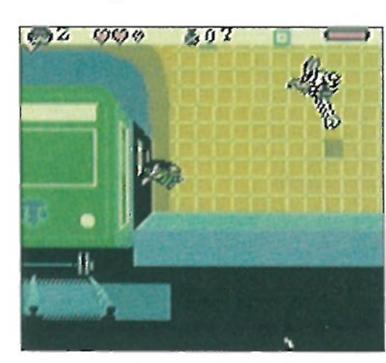
El aspecto de los niveles reproduce fielmente los decorados de la serie.



Lo de las "yoyas" debe ser genético en esta chica. ¡Cómo reparte la tía!



De vez en cuando surgirán enemigos de una talla digamos... enorme.



Podremos volar en cualquier momento, pero esta habilidad está limitada.

LA MODA: COLECCIONAR CROMOS

Como ocurre en «Pokémon» o en «Lego Island», las Supernenas se apuntan a la moda de coleccionar cartas escondidas en el mapeado. Podremos cambiarlas con cualquiera de los otros dos cartuchos de Supernenas.

FICHA TÉCNICA

GAME BOY COLOR

- Compañía: **UBI SOFT**
- Desarrollador: **BAM! ENT.**
- Tipo de juego: **ACCIÓN**
- Idioma: **CASTELLANO**
- Edad: **TODOS LOS PÚBLICOS**

- **NO COMPATIBLE GB**
- **PASSWORDS: NO**
- **BATERÍA: SÍ**
- **1 JUGADOR**
- **36 CARTAS DIFERENTES**

- Precio: **6.490 PTA (39€)**
- A la venta: **AGOSTO**

EL ANÁLISIS

GRÁFICOS 79
Simplones pero con una estética clavada a la serie de televisión. Scroll muy suave.

SONIDO 81
Por encima de la media, acompaña continuamente con melodías y efectos.

JUGABILIDAD 82
Buen control, la verdad es que su sencillez engancha desde el primer momento.

DURACIÓN 80
No es un cartucho para perder la cabeza, pero hay que reconocer que "pega". Encantará a los fanáticos de la serie.

TOTAL 80


Ideal para sus fans. Su atractivo aspecto.


No aporta nada nuevo.

El tercer cartucho de las Supernenas está a punto de ver la luz. Entérate en nuestras noticias Pag 4

GUÍA DE COMPRAS

NINTENDO 64

007 THE WORLD IS NOT ENOUGH



▷EA/EUROCOM ▷Espías
▷9.990 PTA (60 €) ▷1-4J, C, E

Catorce misiones, tres niveles de dificultad, multijugador y un gran acabado técnico.

Puntuación 92

1080º SNOWBOARDING



▶NINTENDO ▷Snowboard
▷8.990 PTA (54 €) ▷1-2J, R

El título más realista de su género. Ofrece un control exquisito y piruetas chachis.

Puntuación 94

ARMORINES PROJECT S.W.A.R.M.




▷ACCLAIM ▷Acción
▷9.990 PTA (60 €) ▷1-4J, C, R, E

Un discípulo de Turok con acción continua y buen ambiente peliculero.

Puntuación 90

BANJO-TOOIE

▷NINTENDO ▷Aventura
▷12.990 ptas (78€) ▷1-4J, R, E

Toda la calidad técnica que Rare da a sus juegos, en la segunda aventura del pollo y el oso. Si tienes la primera, no te pierdas su continuación. Encontrarás todos los secretos que no pudiste conseguir en ella, una longitud de juego aún mayor, y los escenarios más profundos vistos en N64. Si además te gusta reír, no te preocupes, la traducción al castellano te hará caerte de la silla (por la risa, no porque esté coja).

Puntuación 97

DESTRUCTION DERBY 64



▷THQ ▷Carreras
▷9.990 PTA (60 €) ▷1-4J, C, R

Más que una carrera, una estampida de veinte coches. Muy bestia y muy realista.

Puntuación 89

DONALD DUCK CUAC ATTACK



▷UBISOFT ▷Plataformas
▷9.990 PTA (60 €) ▷1J, C, E

Plataformas hacia donde te apetezca, gráficos de cartoon y adicción asegurada.

Puntuación 89

DONKEY KONG 64



▷NINTENDO ▷Plataformas
▷11.490 PTA (69 €) ▷1-4J, R, E

El plataformas más completo creado hasta la fecha para Nintendo 64. ¡¡Bestial!!

Puntuación 97

DUCK DODGERS



▶INFOGRAMES ▷Plataformas
▷9.990 PTA (60 €) ▷1J, R

Cinco planetas para explorar con el héroe más pato de la galaxia. Buen nivel y humor.

Puntuación 90

EARTHWORM JIM 3D



▷VIRGIN ▷Plataformas
▷8.990 PTA (54 €) ▷1J

Cachondeíto total para un gran plataformas que gana con su traducción.

Puntuación 85

EXCITEBIKE 64

▷NINTENDO ▷Motocross
▷9.990 PTA (60€) ▷1-4J, R, C, E

Ni "yo es que las motos…", ni nada. El juegazo de Nintendo y Left Field merece ser probado, al menos, durante un minuto. Desde entonces te parecerá imposible no querer pilotar tu moto hasta el infinito, saltar más alto, más lejos… ¡ganar y no mancharse demasiado el trajecito! Es total para un jugador, completo y sorprendente para varios, y además incluye un editor de circuitos que nos dará aun más diversión.

Puntuación 94

F-1 WORLD GRAND PRIX




▷NINTENDO ▷Carreras
▷5.990 PTA (36 €) ▷1-2J, R

Repeticiones impagables, un control ajustable a tu pericia y la licencia oficial de F-1.

Puntuación 92

F-1 WORLD GRAND PRIX 2



▷NINTENDO ▷Carreras
▷9.990 PTA (60 €) ▷1-2J, R

La secuela que mejora al original. Pilotos, escuderías y circuitos oficiales.

Puntuación 96

LOS MÁS VENDIDOS EN CENTRO MAIL

1. Banjo-Tooie
2. ExciteBike 64
3. Majora's Mask
4. Perfect Dark
5. Mario Tennis
6. Mario Party 2
7. Pokémon Stadium
8. Pokémon Snap
9. Pokémon Puzzle League
10. Super Smash Bros

HERCULES THE LEGENDARY JOURNEYS



▷TITUS ▷Rol
▷8.990 PTA (54 €) ▷1J, C, R

Una aventura de gráficos notables, acción moderada y buen humor. Fans de la serie.

Puntuación 80

GOLDENEYE 007

▷NINTENDO ▷Espías
▷6.490 PTA (39€) ▷1-4J, R



El primer "mazazo" de Rare en N64. Este shooter de espías copó las listas de ventas mundiales gracias a su realismo gráfico, la increíble inteligencia artificial que demuestran todos los enemigos y una jugabilidad ejemplar. Un imprescindible para todo tipo de jugador, lleve tiempo en esto o no. Además, el precio no deja lugar a dudas. Cómpralo o cómpralo. Tú eliges.

Puntuación 94

ISS 2000



▷KONAMI ▷Fútbol
▷10.990 PTA (66 €) ▷1-4J, C, R

Aun sin muchas novedades respecto a la edición anterior, sigue siendo el mejor.

Puntuación 88

INT. TRACK & FIELD: SUMMER GAMES



▶KONAMI ▷Deportivo
▷8.990 PTA (54 €) ▷1-4J, C, R, E

Machácate los dedos en 14 pruebas de enorme belleza y realismo. De lo mejor.

Puntuación 91

JET FORCE GEMINI



▶NINTENDO ▷Acción
▷9.990 PTA (60 €) ▷1-4J, R

Rare en acción. Tres "protas", efectos gráficos a mansalva y una banda sonora de Oscar.

Puntuación 95

KIRBY 64



▷NINTENDO ▷Plataformas
▷9.990 PTA (60 €) ▷1-4J, C, R

Lo mejor: ver como Kirby copia y utiliza las habilidades de los rivales.

Puntuación 89

KNOCKOUT KINGS 2000



▷EA ▷Boxeo
▷9.990 PTA (60 €) ▷1-2J, C, R, E

EA te brinda 25 boxeadores reales, control intuitivo y ambientazo gráfico y sonoro.

Puntuación 86

LAMBORGHINI



▷TITUS ▷Carreras
▷6.490 PTA (39 €) ▷1-4J, C, R

Su jugabilidad y la cantidad de modos y coches, merecen la pena por este bajo precio.

Puntuación 80

MARIO GOLF



▷NINTENDO ▷Golf
▷9.990 PTA (60 €) ▷1-4J, R, T

Un cartucho riguroso a la hora de recrear el juego, pero muy "Nintendo" en modos.

Puntuación 88

LYLAT WARS



▷NINTENDO ▷Acción
▷5.990 PTA (36 €) ▷1-4J, R

Ha quedado vetusto a nivel gráfico, pero la acción sigue a tope para uno o varios players.

Puntuación 88

MARIO PARTY 2

▶NINTENDO ▷Tablero
▷9.990 PTA (60€) ▷1-4J, R



No es que divierta, es que, si no lo tenéis, no sabéis lo que es la diversión en grupo. Los 56 minijuegos en los que corres, pescas, bombardeas, bailas, trepas, y, sobre todo, te partes de risa, son la excusa perfecta para invitar a tres amigos una tarde de domingo. Además, si estás solito, también puedes ir comprando minijuegos, sacando tableros ocultos o batiendo records.

Puntuación 92

MARIO TENNIS



▶NINTENDO ▷Tablero
▷9.990 PTA (60 €) ▷1-4J, R, T

Dieciséis personajes para elegir, 11 canchas diferentes y una calidad sobresaliente.

Puntuación 93

LOS FAVORITOS DE LA REDACCIÓN

1. Excite Bike 64
2. Banjo-Tooie
3. Mario Tennis 64
4. Mario Party 2
5. Perfect Dark
6. Kirby 64
7. Majora's Mask
8. 007 The World is not enough
9. Rayman 2
10. Pokémon Snap

MICKEY'S SPEEDWAY USA



▶NINTENDO ▷Carreras
▷12.990 PTA (78 €) ▷1-4J, R

Veinte circuitos a base de buenas trazadas y mejores ítems, con 6 tipos Disney.

Puntuación 89

MICRO MACHINES 64 TURBO



▷CODEMASTERS ▷Carreras
▷1.990 PTA (12 €) ▷1-8J, E, R
Oferta precio Centro Mail

Jugabilidad a tope, precio mínimo y fiesta asegurada.

Puntuación 90

MONACO GP 2



▷UBI ▷Carreras
▷6.490 PTA (39 €) ▷1-2J, C, R

Realismo en los choques y un modo "career" flipante. Uno de los más rápidos de N64.

Puntuación 93

LOS 10 JUEGOS DE N64 MÁS VENDIDOS EN USA

Datos de Amazon.com

1.	Super Mario 64	Nintendo
2.	Army Men Sarges Heroes 2	3DO
3.	Pokémon Stadium 2	Nintendo
4.	Ridge Racer 64	Nintendo
5.	Mario Party 3	Nintendo
6.	Paper Mario	Nintendo
7.	Super Smash Bros	Nintendo
8.	Majora's Mask	Nintendo
9.	Tony Hawk 2	Activision
10.	Donkey Kong 64	Nintendo

NBA COURTSIDE



▶NINTENDO ▷Baloncesto
▷5.990 PTA (36 €) ▷1-4J, C, R

Uno de los NBA más jugables y completos. No se ha pasado de moda, y tiene buen precio.

Puntuación 90

NBA JAM 2000



▷ACCLAIM ▷Baloncesto
▷9.990 PTA (60 €) ▷1-4J, C, R, E

Un modo Jam espectacular, y otro para dirigir tu equipo en plan manager.

Puntuación 92

NBA LIVE 2000



▷EA ▷Baloncesto
▷9.990 PTA (60 €) ▷1-4J, C, R

Arcade, simulación y un versus contra Jordan. Calidad y jugadores casi vivos.

Puntuación 91

PERFECT DARK



▷Nintendo ▷Espías
▷10.990 PTA (66 €)▷1-4J, R, E, T
¿De verdad hace falta que te digamos que éste es el mejor juego de espías jamás visto?

Puntuación 98

POKéMON PUZZLE LEAGUE



▷NINTENDO ▷Tetris
▷10.990 PTA (66 €) ▷1-2J
Inteligencia y buenos reflejos rodeados por el mundo Pokémon.

Puntuación 90

POKéMON SNAP



▷NINTENDO ▷Fotografía
▷10.990 PTA (66 €) ▷1J
Una isla con Pokémon en su hábitat natural. Objetivo: consigue la mejor pose.

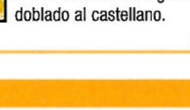
Puntuación 94

POKéMON STADIUM



▷NINTENDO ▷Lucha PKMN
▷12.990 PTA (78 €) ▷1-4J, T
La estrategia de la lucha PKMN con enormes gráficos y doblado al castellano.

Puntuación 93



QUAKE 64



▷GTI ▷Shoot'em UP
▷1.990 PTA (12 €) ▷1-2J, R, C
Oferta precio Centro Mail
Si te gustan los shoot'em up subjetivos, ¡¡una ganga!!

Puntuación 83

RAYMAN 2



▷UBISOFT ▷Plataformas
▷9.990 PTA (60 €) ▷1J, C, E
Encantador héroe para un plataformas bello, variado y lleno de humor.

Puntuación 95

LOS 10 JUEGOS DE NINTENDO MÁS VENDIDOS EN JAPÓN

Datos del 15 de julio

1.	Yugioh Duel Monsters	GBA	Konami
2.	Breath of Fire	GBA	Capcom
3.	Star Ocean: B.S.	GB	Enix
4.	Birth of the Pirate...	GB	Banpresto
5.	Tactics Ogre Gaiden	GBA	Nintendo
6.	Super Mario Advance	GBA	Nintendo
7.	Hamster Tarou 2	GB	Nintendo
8.	Dragon Quest 2	GB	Enix
9.	Choro Q Advance	GBA	Takara
10.	Pawapuro Kum P. 3	GBA	Konami

RIDGE RACER 64



▷NAMCO ▷Carreras
▷9.990 PTA (60 €) ▷1-4J, R
Escenarios aplastantes, conducción fácil y un buen multijugador.

Puntuación 92

ROAD RASH 64



▷THQ ▷Carreras
▷10.990 PTA (66 €)▷1-4J, C, R, E
Carreras a lo bestia, con motoristas "pegadizos". Flojo técnicamente, pero jugable.

Puntuación 79

RESÉRVALOS

EL MES QUE VIENE...

▷PAPER MARIO
▷NINTENDO



Volverán Mario, Peach y Bowser para dejarnos rescatar a la chica por enésima vez. Pero ahora no sólo bastará con saber saltar a tiempo, el juego será Rol, con un sistema de combate innovador, una bella historia, amigos que te acompañarán en la lucha, muchos enemigos a los que derrotar. ¿Pero es que no has visto nuestra preview?

MÁS ADELANTE...

▷MARIO PARTY 3
▷NINTENDO
No tiene aún fecha definitiva, pero es probable que aterrice en octubre con sus 70 nuevos minijuegos y su exclusivo modo duelo. Las partidas a cuatro jugadores nunca volverán a ser lo mismo.

SAN FRANCISCO RUSH 2049



▷MIDWAY ▷Carreras
▷10.990 PTA (66 €)▷1-4J, C, R, E
¿Te gusta hacer el cabra? Coge uno de estos coches y goza de su increíble control.

Puntuación 90

SHADOWMAN



▷ACCLAIM ▷Aventura
▷10.990 PTA (66 €) ▷1J, C, R, E
Con Mike LeRoy te adentrarás en el mundo de los muertos. Una aventura espeluznante.

Puntuación 93

STAR WARS EPISODE 1 RACER



▷NINTENDO ▷Carreras
▷9.990 PTA (60 €) ▷1-2J, R, E
Alto nivel gráfico y más alta velocidad para disfrutar con Anakin de 25 circuitos.

Puntuación 93

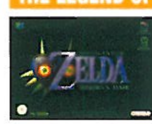
SUPER SMASH BROS.



▷NINTENDO ▷Lucha
▷9.990 PTA (60 €) ▷1-4J, R
Elige tu héroe Nintendo entre los 8 disponibles y disfruta de la gran variedad de golpes.

Puntuación 91

THE LEGEND OF ZELDA MAJORA'S MASK



▷NINTENDO ▷Rol
▷12.990 PTA (78 €) ▷1J, R, E
Baja el listón de adicción respecto a la entrega anterior. Los gráficos, por encima.

Puntuación 96

THE LEGEND OF ZELDA OCARINA OF TIME



▷NINTENDO ▷Rol
▷9.490 PTA (57 €) ▷1J, R
Un gran argumento, enorme calidad técnica y, sobre todo, enganchante. Obra maestra.

Puntuación 99

THE NEW TETRIS



▷NINTENDO ▷Tetris
▷9.990 PTA (60 €) ▷1-4J
Adictivo, ¿verdad? Pues súmale varios modos de juego y cuatro a la vez.

Puntuación 91

TUROK 3 SHADOW OF OBLIVION



▷ACCLAIM ▷Acción
▷9.990 PTA (60 €) ▷1-4J, C, R, E
El mejor Turok, tanto técnicamente como en el apartado jugable.

Puntuación 94

WAVE RACE 64



▷NINTENDO ▷Carreras
▷6.490 PTA (39 €) ▷1-2J, C
Uno de los juegos que más nos alucinó en N64. ¡¡Vuela sobre las olas!!

Puntuación 95

MINI GUÍA GAME BOY ADVANCE

ARMY MEN ADVANCE

NUEVO

▷3DO ▷Acción
▷8.990 PTA (54 €) ▷1J
Un título muy entretenido, con un aspecto gráfico de nivel, pero que te deja con ganas de mucho más.

Puntuación 78

CASTLEVANIA CIRCLE OF THE MOON

▷KONAMI ▷Aventura
▷8.990 PTA (54 €) ▷1J
Un apartado gráfico de órdago y adicción por las nubes. La consola tiene 32 bits, sí.

Puntuación 94

F-ZERO MAXIMUM VELOCITY

▷NINTENDO ▷Velocidad
▷7.490 PTA (45 €) ▷1-4J, 1 cartucho
Superior a la prodigiosa versión de Super Nintendo. Te harás una idea de los "caballos" de esta máquina.

Puntuación 93

LA NOVEDAD DEL MES

KRAZY RACERS

▷KONAMI ▷Carreras
▷7.495 PTA (45 €) ▷1-4J, 4 cartuchos
Los héroes de Konami protagonizan divertidas carreras de karts en un arcade que destaca por sus formidables escenarios (en general todo el apartado técnico), su mecánica adictiva y una jugabilidad a prueba de bombas. Si el modo "Grand Prix" durara un poco más, sería ya la repanocha de karting.

Puntuación 92

GT ADVANCE

▷THQ ▷Carreras
▷10.990 PTA (66 €) ▷1-2J, Link-2 cartuchos
Las carreras con mayor realismo vistas en la portátil. Alucina con sus 48 cochazos de "marca".

Puntuación 89

JURASSIC PARK III-DNA FACTOR

NUEVO

▷KONAMI ▷Acción
▷8.990 PTA (54 €) ▷1J
Sólamente el ambiente de película de éxito que ofrece, justificaría que te hicieras con este juego.

Puntuación 62

KURUKURU KURURIN

▷NINTENDO ▷Puzzle-habilidad
▷7.490 PTA (45 €) ▷1-4J, 1 cartucho
Una sorpresa de jugabilidad y adicción. La mecánica es simple, pero atrapa a la primera.

Puntuación 88

RAYMAN



▷UBI SOFT ▷Plataformas-acción
▷8.995 PTA (54 €) ▷1J
Escenarios impresionantes, Rayman enorme y un nivel de dificultad que llega a poner de los nervios.

Puntuación 92

READY 2 RUMBLE BOXING 2



▷MIDWAY ▷Lucha
▷8.990 PTA (54 €) ▷1J
Si te gusta pegarte mientras te ríes o viceversa, he aquí tu juego. Sabrá darte lo que mereces... hasta el KO.

Puntuación 80

SUPER MARIO ADVANCE



▷NINTENDO ▷Plataformas
▷7.490 PTA (45 €) ▷1-4J, 1 cartucho
Un fantástico dos en uno, con Super Mario Bros. 2 perfectamente actualizado y Mario Bros. para 4.

Puntuación 94

TONY HAWK 2



▷ACTIVISION ▷Skate
▷9.490 PTA (57 €) ▷1J
Para los que lo conozcan, que sepan que esta vista isométrica es tanto o más jugable que la usada en N64.

Puntuación 96

TOP GEAR GT



▷KEMCO ▷Carreras
▷8.490 PTA (51 €) ▷1-4J, 4 cartuchos
Carreras en circuitos reales del campeonato GT japonés. Algo flojo en sensación de velocidad.

Puntuación 78

TWEETY & THE MAGIC GEMS



NUEVO

▷KEMCO ▷Tablero
▷8.490 PTA (51 €) ▷1-4J, 4 cartuchos
Reúne los ingredientes de un buen juego de tablero, pero 16 minijuegos parecen poco.

Puntuación 83

LOS MÁS VENDIDOS DE GAME BOY ADVANCE EN CENTRO MAIL

01. Super Mario Advance
02. Castlevania: Circle of the Moon
03. F-Zero: Maximum Velocity
04. Rayman Advance
05. Konami Krazy Racers
06. Tony Hawk Pro Skater 2
07. GT Advance Championship Racing
08. kurukuru kururin
09. Ready to Rumble 2
10. Army Men Advance

ABREVIATURAS UTILIZADAS J: número de Jugadores, R: Rumble Pak, C: Controller Pak, E: Expansion Pak, T: Transfer Pak

GAME BOY COLOR

24 HORAS DE LE MANS

▷INFOGRAMES ▷Carreras
▷5.990 PTA (36 €) ▷1J, GBC
Coches grandes y sólidos con una sensación de velocidad vertiginosa. Nivel de conducción exigente.
Puntuación 89

ALICE IN WONDERLAND

▷NINTENDO ▷Plataformas
▷5.990 PTA (36 €) ▷1J, GBC
Plataformas clásico en el que encontraremos a los personajes de la película/libro. Para peques.
Puntuación 80

ALONE IN THE DARK
▷INFOGRAMES ▷Aventura
▷5.990 PTA (36 €) ▷1J, GBC

Sin duda es lo más flipante técnicamente que has visto (y en mucho tiempo verás) en una Game Boy Color. Los increíbles gráficos pre-renderizaros, la atmósfera de terror, el estilo de la aventura, sin duda te llevarán derecho a la tienda. Pero antes queremos dejar clara una cosa: el juego dura muy poco, se hace bastante corto cuando sabes los pasos que tienes que dar. Estás avisado.
Puntuación 90

ARMY MEN 2

▷3DO ▷Acción
▷5.990 PTA (36 €) ▷1-2J, GBC
El juego de los soldaditos raya a un buen nivel. Mucho más divertido y manejable que la anterior versión.
Puntuación 85

BARÇA MANAGER 2000

▷UBI SOFT ▷Fútbol
▷5.990 PTA (36 €) ▷1-2J, GBC
La sencillez de Barça Total junto a la presencia de un manager. Simple pero muy PCFútbol.
Puntuación 89

BATMAN OF THE FUTURE

▷UBI SOFT ▷Arcade
▷5.990 PTA (36 €) ▷1J, GBC
El nuevo Batman protagoniza un beat'em up bien estructurado y entretenido.
Puntuación 80

BLADE

▷ACTIVISION ▷Beat'em up
▷5.990 PTA (36 €) ▷1-2J, GBC
Da caña a los vampiros en este beat'em up cargadito de golpes. Ojo, sigue el argumento del cómic.
Puntuación 86

BEACH'N BALL

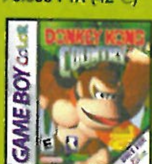
▷INFOGRAMES ▷Voley-playa
▷5.990 PTA (36 €) ▷1-2J, GBC
Cuerpos Danone, gafas de sol, playas ardientes. ¿Te animas a practicar voley-playa?
Puntuación 90

CANNON FODDER

▷CODEMASTERS ▷Acción/estr.
▷5.990 PTA (36 €) ▷1J, GBC
Mezcla de estrategia y arcade, con altísimas dosis de diversión. Como la versión de SNES, pero en GBC.
Puntuación 85

CROC 2

▷THQ ▷Aventura
▷6.490 PTA (39 €) ▷1J, GBC
Aventura con toques de inteligencia plagada de puzzles y demás artimañas estratégicas.
Puntuación 89

DONKEY KONG COUNTRY
▷NINTENDO ▷Plataformas
▷6.990 PTA (42 €) ▷1/2J, GBC, Infrarrojos

Rare ha exprimido la tecnología Game Boy Color, creando un plataformas increíble con acción a raudales y muy divertido. Diddy y Donkey se alternan en las 41 fases que nos separan de K. Rool, el enemigo final. Por el camino hay tiempo para saltar, correr, montar en vagoneta, brincar de barril en barril o tomar el control de la "fauna" que todos conocéis.
Puntuación 97

DRIVER


▷INFOGRAMES ▷Carreras
▷5.990 PTA (36 €) ▷1J, GBC
Tres ciudades americanas sirven de escenario para las misiones que nos encarga la mafia.
Puntuación 91

EL DORADO

▷UBI SOFT ▷Plataformas
▷5.990 PTA (36 €) ▷1J, GBC
Ayuda a Tulio y Miguel a recuperar el mapa de El Dorado, y de paso ¡a ver si se hacen ricos!
Puntuación 78

EL EMPERADOR Y SUS LOCURAS


▷UBI SOFT ▷Plataformas
▷5.990 PTA (36 €) ▷1J, GBC
Versión plataformera de la peli de Disney recién estrenada. Si no eres demasiado exigente, te encantará.
Puntuación 83

LA NOVEDAD DEL MES
SPIDERMAN 2
▷ACTIVISION ▷Plataformas
▷6.490 PTA (39 €) ▷1J, GBC
Mezcla de plataformas y lucha, con un Spidey que se mueve y luce mejor que nunca. El trabajo de animaciones sobre el héroe ha sido genial, y sus movimientos se ejecutan de forma suave y dinámica, lo que consigue mantener alto el ritmo de acción. Lástima que el esquema de juego sea un poco repetitivo.
Puntuación 88

F-1 CHAMPIONSHIP SEASON 2000
▷EA SPORTS ▷Carreras
▷5.995 PTA (36 €) ▷1J, GBC
Un revolucionario motor 3D con pistas y coches renderizados, y un punto de vista mucho más real.
Puntuación 92

GIFT
▷CRYO ▷Plataformas/puzzle
▷6.490 PTA (39 €) ▷1J, GBC
Muy prometedor, pero antes debes saber de la dificultad de sus puzzles. Mucho ingenio hace falta.
Puntuación 85

HORMIGAZ RACING
▷EA ▷Carreras
▷5.995 PTA (36 €) ▷1J, GBC
Los protagonistas del film de Dreamworks te desafían a una carrera en sus locos cacharros.
Puntuación 89

HYPE-THE TIME QUEST
▷UBI SOFT ▷Plataformas/RPG
▷5.990 PTA (36 €) ▷1J, GBC
Básicamente es un plataformas pero cuenta con fases de desarrollo rolero y otras mata-mata.
Puntuación 88

INDIANA JONES
▷THQ ▷Aventura
▷6.490 PTA (39 €) ▷1J, GBC
Diecinueve niveles, cortos pero intensos, plagados de atractivos puzzles por resolver.
Puntuación 88

INTERNATIONAL TRACK & FIELD
▷KONAMI ▷Atletismo
▷5.990 PTA (36 €) ▷1J, GB
Diez pruebas emocionantes para "dejarte" los dedos. Prueba el modo "career" y disfruta.
Puntuación 90

INTERNATIONAL KARATE
▷VIRGIN ▷Kárate
▷5.990 PTA (36 €) ▷1J, GBC
Los combates son simples, pero tiene gráficos ambiciosos, control preciso y minijuegos divertidísimos.
Puntuación 85

KNOCKOUT KINGS 2000

▷EA SPORTS ▷Boxeo
▷5.990 PTA (36 €) ▷1-2J, GBC
Simpático (qué cabeza tienen los boxeadores) y completito (10 luchadores), pero muy fácil.
Puntuación 75

Ya están disponibles «Drácula» y «Woody Woodpecker», dos buenos juegos de CRYO

LA GRAN AVENTURA DE LOS PITUFOS

▷INFOGRAMES ▷Aventura
▷5.990 PTA (36 €) ▷1J, GBC
La alternancia de géneros le da un ritmo especial. Y los protagonistas, el toque de encanto.
Puntuación 81

LA SIRENITA II: PINBALL FRENZY

▷NINTENDO ▷Pinball
▷5.990 PTA (36 €) ▷1J, GBC
Un pinball bien planteado y mejor acabado que divertirá a los amantes del género.
Puntuación 83

LOONEY TUNES: ALERTA MARCIANA

▷INFOGRAMES ▷Aventura
▷5.990 PTA (36 €) ▷1-2J, GBC
Está protagonizado por todas las estrellas de la Warner, pero claro, antes tienes que capturarlas.
Puntuación 90

LOONEY TUNES: VENGANZA MARCIANA

▷INFOGRAMES ▷Aventura
▷5.990 PTA (36 €) ▷1-2 J, GBC
Marvin es ahora el prota de una aventura tanto o más divertida que la primera entrega. Y compatible.
Puntuación 90

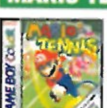
LOS MÁS VENDIDOS EN CENTRO MAIL
1. POKéMON ORO
2. POKéMON PLATA
3. ALONE IN THE DARK: NEW NIGHTMARE
4. EL EMPERADOR Y SUS LOCURAS
5. SUPER MARIO BROS. DELUXE
6. POKéMON PINBALL
7. POKéMON AMARILLO
8. DONKEY KONG COUNTRY
9. WARIOLAND 3
10. THE MUMMY RETURNS

LUCKY LUKE IN DESPERADO TRAIN

▷INFOGRAMES ▷Arcade/Plata.
▷5.990 PTA (36 €) ▷1J, GBC
Divertidas fases de plataformas bien combinadas con un batallón de minijuegos. Le falta duración.
Puntuación 88

MARIO GOLF

▷NINTENDO ▷Golf
▷5.990 PTA (36 €) ▷1J, GBC
Es de golf, es de Rol, es de Mario y sabe dejarte pegado a la consola aunque no te gusten ni golf ni Rol.
Puntuación 93

MARIO TENNIS

▷NINTENDO ▷Tenis
▷5.990 PTA (36 €) ▷1-2J, GBC, T
El juego de tenis más completo, divertido, "rolero" y desafiante para cualquier consola.
Puntuación 96

MERLIN

▷ELECTRONIC ARTS ▷Acción
▷5.990 PTA (36 €) ▷1J, GBC
Merlín defiende el reino a base de láseres, a lo largo de 5 fases. Tiene chispa, pero no termina...
Puntuación 82

METAL GEAR SOLID

▷KONAMI ▷Aventura
▷5.990 PTA (36 €) ▷1-2J, GBC
Uno de los juegos que no deben faltar en tu GBC. Buen apartado técnico y duración garantizados.
Puntuación 94

MICKEY'S SPEEDWAY USA

▷NINTENDO ▷Carreras
▷6.990 PTA (42 €) ▷1-2J, GBC
Mickey vuelve sin Rol, pero con más modos de juego y un montón de extras que descubrir.
Puntuación 91

MICKEY'S RACING ADVENTURE



▷NINTENDO ▷Carreras
▷5.990 PTA (36 €) ▷1J, GBC

Carreras al estilo Micromachines, sólo que con personajes Disney y un toque rolero que mola todo.

Puntuación 91

MICROMACHINES V3



▷CODEMASTERS ▷Carreras
▷5.990 PTA (36 €) ▷1-8J, GBC

La saga se redondea en tu portátil con las carreras más adictivas y jugables. Y sitio para 8 jugadores...

Puntuación 92

MISSION:IMPOSSIBLE



▷INFOGRAMES ▷Aventura de espías
▷5.990 PTA (36 €) ▷1J, GBC, Inf.

Una atractiva aventura de espías que incluye agenda y mando a distancia por infrarrojos.

Puntuación 89

PAPYRUS



▷UBI SOFT ▷Plataformas
▷5.990 PTA (36 €) ▷1J, GBC

Los detalles de los escenarios y las animaciones de los sprites son sus más aspectos más destacados.

Puntuación 85

Si te gustan las Supernenas, hazte con «El Malvado Mojo Jojo» y «Pánico en Townsville»

PERFECT DARK

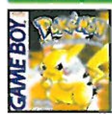


▷NINTENDO ▷Acción-aventura
▷6.990 PTA (42 €) ▷1-2J, GBC

Rare reinventa el juego para ofrecer variedad de acción y jugabilidad estilo GB. De culto.

Puntuación 95

POKéMON AMARILLO



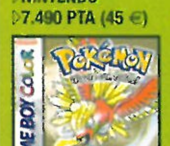
▷NINTENDO ▷RPG
▷5.990 PTA (36 €) ▷1-2J, GB

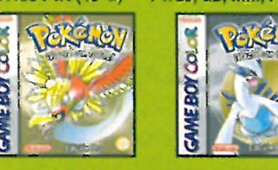
El cartucho responsable de la Poké-manía que vivimos. Perenne presencia de Pikachu.

Puntuación 91

POKéMON ORO Y PLATA

▷NINTENDO ▷Plataformas
▷7.490 PTA (45 €) ▷1/2J, GB, Infr., Printer





Las novedades en cuanto a PokéGear, guarderías, pre-evoluciones, Celebi, formas de Unowon, nuevo mundo... ¡¡te atraparán!!

Puntuación 97

POKéMON PINBALL



▷NINTENDO ▷Pinball
▷5.990 PTA (36€) ▷1J, GB

Se sale en jugabilidad. Tiene dos mesas y un sinfín de secretos. Te lo quitarán de las manos.

Puntuación 95

POKéMON PUZZLE CHALLENGE

▷NINTENDO ▷Tetris
▷6.490 PTA (39 €) ▷1-2 J, GBC

Es sin duda uno de los juegos más divertidos a los que te enfrentarás en tu Game Boy Color. Tiene ritmo, tiene Pokémon, tiene tirón y te va a revolucionar el coco (por eso es de los más vendidos). Encaja esa pieza, consigue combos, vence a ese entrenador y ¡hazte con el equipo de 9 Pokémon! Y lo mejor, juega con los Pokémon de las ediciones Oro y Plata.

Puntuación 94

POKéMON ROJO/AZUL

▷NINTENDO ▷RPG
▷5.990 PTA (36€) ▷1-2J, GB

El cartucho que inició la revolución: de ventas, de inteligencia artificial, de planteamientos, de consolas...

Puntuación 90

POKéMON TRADING CARD



▷NINTENDO ▷Cartas
▷5.990 PTA (36 €) ▷1-2J, GB

Si te gustan las cartas intercambiables, no busques más: has encontrado el juego perfecto.

Puntuación 91

PRINCE NASSEM BOXING



▷THQ ▷Boxeo
▷5.990 PTA (39 €) ▷1/2J, GBC

Un arcade de boxeo para partirse las narices contra 8 duros contrincantes. Muy jugable.

Puntuación 84

RAYMAN

▷UBI SOFT ▷Plataformas
▷5.990 PTA (36 €) ▷1-2J, GBC

¿Original? Y qué más da. Es dinámico, jugable, encantador y está lleno de sorpresas.

Puntuación 93

ROAD CHAMPS

▷ACTIVISION ▷Deportivo
▷6.490 PTA (39 €) ▷1J, GBC

De pequeño seguro que no sabías hacer todo lo que estos "cabras" consiguen con dos ruedas.

Puntuación 89

ROLAND GARROS

▷CRYO ▷Tenis
▷5.995 PTA (36 €) ▷1-2J, GBC

A pesar de su aspecto infantil, es un tenis muy real, con golpes y jugadas profesionales.

Puntuación 91

SCOOBY DOO

▷THQ ▷Aventura Gráfica
▷6.490 PTA (39 €) ▷1J, GBC

Es como tener los dibujos animados en tu pantalla de GBC. Manejas a Shaggy, Scooby y la panda.

Puntuación 90

SPIROU

▷UBI SOFT ▷Plataformas
▷5.990 PTA (36€) ▷1J, GBC

Resultona mezcla de aventura y plataformas; variadita, movida y con la suficiente originalidad.

Puntuación 88

STAR WARS OBI WAN'S ADVENTURES



▷THQ ▷Acción-puzzle
▷5.990 PTA (36 €) ▷1J, GBC

Recorre los escenarios de la película, machacando androides a golpes de salto y espadazo.

Puntuación 79

STAR WARS RACER



▷NINTENDO ▷Carreras
▷5.990 PTA (36 €) ▷1-2J, GBC

Conversión a la altura técnica de las circunstancias, pero "quema" competir contra un solo rival.

Puntuación 80

SUPERCROSS FREESTYLE



▷INFOGRAMES ▷Motocross
▷5.490 PTA (33 €) ▷1J, GBC

Motocross guay de competición y saltos. Está "tirado" sobre el motor evolucionado de V-Rally.

Puntuación 89

SUPER MARIO BROS DX



▷NINTENDO ▷Plataformas
▷5.990 PTA (36 €) ▷1-2J, GBC

Clásico entre los clásicos, es uno de los mejores plataformas de GBC, y además te durará: garantizado.

Puntuación 94

RESÉRVALOS

EL MES QUE VIENE...

▷ORACLE OF AGES/SEASONS
▷NINTENDO

Se va acercando el momento, pero no te va a pillar desprevenido. Ya sabes la fenomenal aventura que se guarda como un tesoro en estos dos juegos. Y que ambos están interconectados y llegarán traducidos a castellano. Por eso has empezado a ahorrar...

Y MÁS O MENOS A LA VEZ...

▷PORTAL RUNNER
▷3DO

Que qué hace aquí este juego, cuando ya ha pasado por nuestras páginas de novedades, y ya lo hemos puntuado y comentado. Pues... que se ha retrasado. Y como no queremos que os desesperéis buscándolo, avisamos que estará disponible a mediados de septiembre. Y es muy majo, conste.

SUPERNENAS (MOJO JOJO)



▷UBI ▷Plataformas
▷5.995 PTA (36 €) ▷1J, GBC

Las heroínas de la tele protagonizan una aventura simple pero bastante adictiva. Para fans de la serie.

Puntuación 82

SUZUKI ALSTARE



▷UBI SOFT ▷Carreras
▷5.490 PTA (33 €) ▷1-2J, GBC

Del estilo de Supercross, pero cambiando motos de cross por monturas de carretera.

Puntuación 79

TOCA TOURING CAR CHAMPIONSHIP



▷THQ ▷Carreras
▷6.490 PTA (39 €) ▷1J, GBC

Fenomenal juego de coches. Tiene una buena base y se ha sabido adaptar a la perfección.

Puntuación 91

TONIC TROUBLE



▷UBI SOFT ▷Plataformas
▷6.490 PTA (39 €) ▷1J, GBC

Un cartucho de plataformas del que esperábamos más. Mola Ed, pero la fórmula no aporta mucho.

Puntuación 80

TONY HAWK'S PRO SKATER 2



▷ACTIVISION ▷Skate
▷6.490 PTA (39 €) ▷1J, GBC

Da unas cuantas vueltas al primer Tony: tiene el verdadero espíritu y un control que vale millones.

Puntuación 84

TOP GEAR RALLY 2



▷KEMCO ▷Carreras
▷5.990 PTA (36 €) ▷1-2J, GBC

Ha mejorado la jugabilidad desde la primera entrega, pero su nivel de entretenimiento no convence.

Puntuación 85

TOP GUN FIRE STORM



▷TITUS ▷Shooter Aéreo
▷5.990 PTA (36 €) ▷1J, GBC

Ponte a los mandos de un caza en este arcade de atractivo aspecto y bastante duradero.

Puntuación 87

TUROK 3: SHADOW OF OBLIVION



▷ACCLAIM ▷Acción
▷5.990 PTA (36 €) ▷1J, GBC

Una genial descarga de adrenalina. Con acción, armas, enemigos y ni un segundo de descanso.

Puntuación 91

WACKY RACES



▷INFOGRAMES ▷Carreras
▷5.990 PTA (36 €) ▷1J, GBC

Un juego de carreras atípico, en el que te divertirás de lo lindo haciendo todo tipo de "trampas".

Puntuación 87

WARIOLAND 3



▷NINTENDO ▷Plataformas
▷5.990 PTA (36 €) ▷1J, GBC

La mejor opción para tu Game Boy si quieres un juego ágil, difícil pero posible, divertido e ingenioso.

Puntuación 94

X-MEN MUTANT WARS



▷ACTIVISION ▷Lucha
▷6.490 PTA (39 €) ▷1J, GBC

Aquí tienes todos los súperpoderes de los X-Men combinados en un beat'em up clásico.

Puntuación 85

X-MEN: WOLVERINE'S REVENGE



NUEVO

▷ACTIVISION ▷Plat./Acción
▷6.490 PTA (39 €) ▷1J, GBC

Lobezno protagoniza un entretenido arcade al que se echa en falta algo más de variedad.

Puntuación 84

ZIDANE GENERATION



▷CRYO ▷Fútbol
▷6.490 PTA (39 €) ▷1-2J, GBC

Del Madrid o de la Juve, aquí viste de Francia y nos ofrece un simulador rápido y preciso.

Puntuación 85

NUESTRA RECOMENDACIÓN En Centro Mail, hazte con el Rayman Holiday Pack de GB COLOR por sólo 7.495 PTA: cartucho más batería.

- Manual de estrategia + análisis de recorrido.
- Detalles de los 100 nuevos Pokémon.
- Recuperamos el cuadro Datos de Batalla.

Nos ponemos a caminar por Johto

POKéMON ORO Y PLATA

CUARTA PARTE

Entramos directamente en materia. Después de tres entregas en las que os hemos abierto los ojos a la estrategia Pokémon, y os hemos dado los mejores consejos para afrontar el juego, le toca el turno a la guía, al recorrido por cada uno de los pueblos y ciudades de Pokémon Oro y Plata. De modo que iniciamos un fantástico viaje de exploración, que transcurrirá a lo largo de muchos meses. Ni se os ocurra perdéroslo.

DATOS DE BATALLA

Y empezamos repitiendo esta útil tabla, que según hemos podido comprobar apareció hace cuatro números con algunas erratas. En vista de que estos datos son bastante importantes para el desarrollo del juego, hemos decidido publicarla de nuevo, esta vez sin "modificaciones". **La tabla te enseña qué tipo de ataques son efectivos y contra qué oponentes lo son.** Hablamos de efectividad, y esto quiere decir que tu Pokémon hará el máximo de daño que pueda según su nivel de ATAQUE o de ATAQUE ESPECIAL. Recuerda que los niveles de **ATAQUE**, **ATAQUE ESPECIAL**, **DEFENSA** y **DEFENSA ESPECIAL** dependen del nivel de tu Pokémon y de su especie, aunque también pueden modificarse durante la batalla.

Observa que en la siguiente tabla hablamos de **tipos de ataque contra tipos de Pokémon.** Esto es lo importante porque un Pokémon puede aprender ataques que no corresponden a su tipo, aunque si el tipo de ataque y el tipo de Pokémon coinciden, el ataque tendrá aún más poder.

▲ Ataque muy efectivo.
▼ Ataque poco efectivo.
✗ El ataque no hace daño.
(La ausencia de símbolo significa ataque de efectividad intermedia).

TIPO DE ATAQUE USADO ▼ / TIPO RIVAL POKéMON ▶	NORMAL	FUEGO	AGUA	ELÉCTRICO	PLANTA	HIELO	LUCHA	VENENO	TIERRA	VOLADOR	PSÍQUICO	BICHO	ROCA	FANTASMA	DRAGÓN	SINIESTRO	ACERO
NORMAL													▼	✗			▼
FUEGO		▼	▼		▲	▲						▲	▼		▼		▲
AGUA		▲	▼	▼	▼				▲				▲		▼		
ELÉCTRICO			▲	▼	▼				✗	▲					▼		
PLANTA		▼	▲		▼			▼	▲	▼		▼	▲		▼		▼
HIELO		▼	▼		▲	▼			▲	▲			▲		▲		▼
LUCHA	▲					▲		▼		▼	▼	▼	▲	✗		▲	▲
VENENO					▲			▼	▼			▲	▼	▼			✗
TIERRA		▲		▲	▼			▲		✗		▼	▲				▲
VOLADOR				▼	▲		▲					▲	▼				▼
PSÍQUICO							▲	▲			▼					✗	▼
BICHO		▼			▲		▼			▼	▲			▼		▲	▼
ROCA		▲				▲	▼		▼	▲		▲					▼
FANTASMA	✗										▲					▼	▼
DRAGÓN															▲		▼
SINIESTRO							▼				▲			▲		▼	▼
ACERO		▼	▼	▼		▲							▲				▼

Pueblo Primavera

Tu camino hacia la gloria comienza en tu pueblo natal, Pueblo Primavera. Pero primero ve a ver qué quiere tu vecino el Prof. Elm.



NO LO OLVIDES

1 Tu hogar

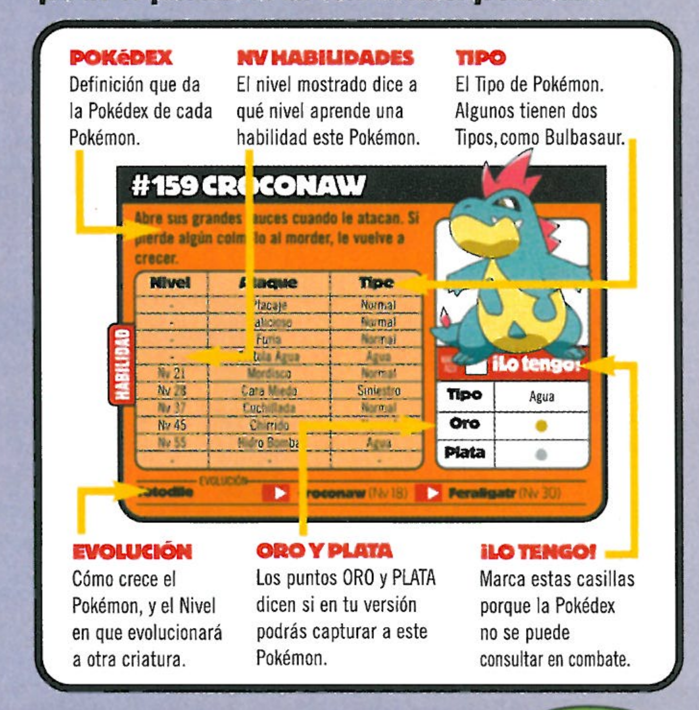
Al empezar el juego te encuentras en tu habitación. Tienes un **ordenador muy especial** que te permite **guardar objetos o redecorar tu habitación, una radio** que debes escuchar **(A)**, una **TV** y **un mapa de Johto.** Échale un vistazo a todo y no olvides también observar los apartados en los que está dividida tu mochila. Te será de bastante utilidad más adelante.

Cuando bajes por la escalera, **mamá te dará una Pokégear** y más tarde se ofrecerá a ahorrar el dinero que ganes combatiendo. Si eliges ahorrar, que sepas que la cuarta parte del dinero que ganes en cada ▶



¡Hazte con todos!

Estas columnas serán tu fuente de información sobre cada uno de los 100 nuevos Pokémon de Oro y Plata. A continuación te explicamos cómo utilizarlas para que no te pierdas ni un solo detalle. ¡Feliz caza!





#152 CHIKORITA

Sus hojas aromáticas son capaces de medir la humedad y la temperatura.

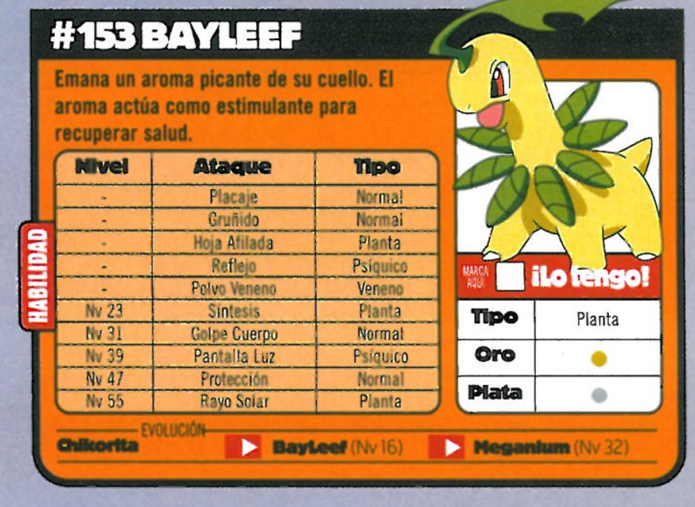
HABILIDAD

Nivel	Ataque	Tipo
-	Placaje	Normal
-	Gruñido	Normal
Nv 8	Hoja Afilada	Planta
Nv 12	Reflejo	Psíquico
Nv 15	Polvo Veneno	Veneno
Nv 22	Síntesis	Planta
Nv 29	Golpe Cuerpo	Normal
Nv 36	Pantalla Luz	Psíquico
Nv 43	Protección	Normal
Nv 50	Rayo Solar	Planta

MARCA AQUÍ ☐ ¡Lo tengo!

Tipo	Planta
Oro	●
Plata	●

EVOLUCIÓN: Chikorita ▶ Bayleef (Nv 16) ▶ Meganium (Nv 32)



#153 BAYLEEF

Emana un aroma picante de su cuello. El aroma actúa como estimulante para recuperar salud.

HABILIDAD

Nivel	Ataque	Tipo
-	Placaje	Normal
-	Gruñido	Normal
-	Hoja Afilada	Planta
-	Reflejo	Psíquico
-	Polvo Veneno	Veneno
Nv 23	Síntesis	Planta
Nv 31	Golpe Cuerpo	Normal
Nv 39	Pantalla Luz	Psíquico
Nv 47	Protección	Normal
Nv 55	Rayo Solar	Planta

MARCA AQUÍ ☐ ¡Lo tengo!

Tipo	Planta
Oro	●
Plata	●

EVOLUCIÓN: Chikorita ▶ Bayleef (Nv 16) ▶ Meganium (Nv 32)

1 Tu hogar (Cont.)





▶ batalla se enviará a mamá, que **mamá comprará cosas que tú no puedes conseguir (B)**, que puedes anular esta opción llamándola por teléfono **(C)** y que puedes recuperar el dinero ahorrado yendo a casa a hablar con ella **(D)**.

2 No tengas prisa y habla con todo el mundo

Si no has jugado antes con Pokémon, debes saber que es muy importante hablar con todos. Muchas veces obtendrás información de gran valor.



3 El laboratorio de Elm









El Prof. Elm es nuestro vecino y un experto en la evolución de los Pokémon. La primera vez que hablemos con él nos dará uno de los tres raros Pokémon que tiene en su laboratorio **(A)**.

A lo largo de la aventura debes ir varias veces a visitar al Prof. Elm:

→ Cuando Togepi salga del huevo que te da el ayudante del Prof. Elm vuelve a enseñáserlo **(B)** y recibirás una **PIEDRA ETERNA**.

→ Cuando ganes la última medalla en Ciudad Endrino, Elm te entregará una **MASTER BALL (C)**.

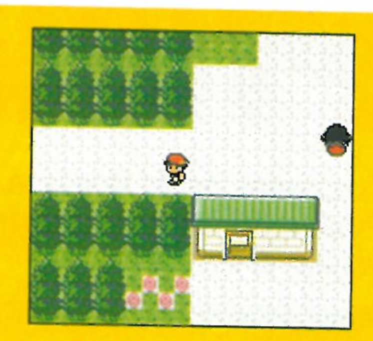
→ Cuando acabes tu aventura en Johto, te dará un billete para que subas al **S.S. AQUA (D)** y puedas atrapar Pokémon en Kanto.

Pokétruco

Si quieres **tener en tu equipo a Chicorita, Cyndaquil y Totodile**, ponte de acuerdo con un par de amigos para que cada uno elija un Pokémon distinto. Intercambiad los Pokémon que no tengáis y **cruzadlos con un Ditto en la GUARDERÍA.** En muy poco tiempo tendréis un huevo del que saldrá un Chikorita, un Cyndaquil o Totodile y podréis devolver el Pokémon que os prestaron.

4 Salida de Pueblo Primavera

Sal hacia la **RUTA 29** y comienza tu camino hacia la casa del **SR. POKÉMON** para cumplir el recado que te ha encargado el Prof. Elm.





El chico del pelo rojo que mira por la ventana del laboratorio de Elm parece sospechoso y algo violento.

Dentro de poco empezarás a encontrártelo por muchos lugares, obsesionado con ser el mejor luchador. Pero los nervios y la impaciencia no valen para ser un gran entrenador Pokémon.





▲ Captura a Chinchou pescando.

00 TRUCOS | TODO POKéMON

OR | GAMECUBE | GB ADVANCE



GUÍA COMPLETA ALONE IN THE DARK


Nintendo

¡Hazte c





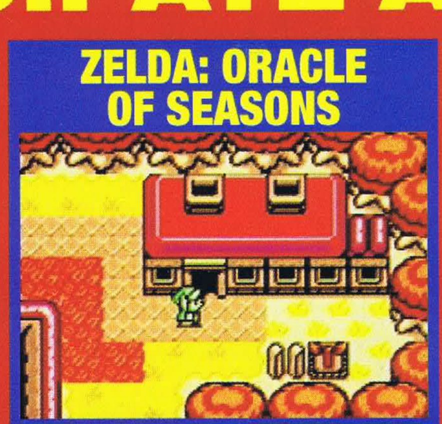
MANUAL DE ESTRATEGIA

POKéMON ORO Y PLATA

¡¡Conviértete en el mejor entrenado

¡ANTICÍPATE A LO








on todos!
TM
TM
Nintendo
Acción


éMON

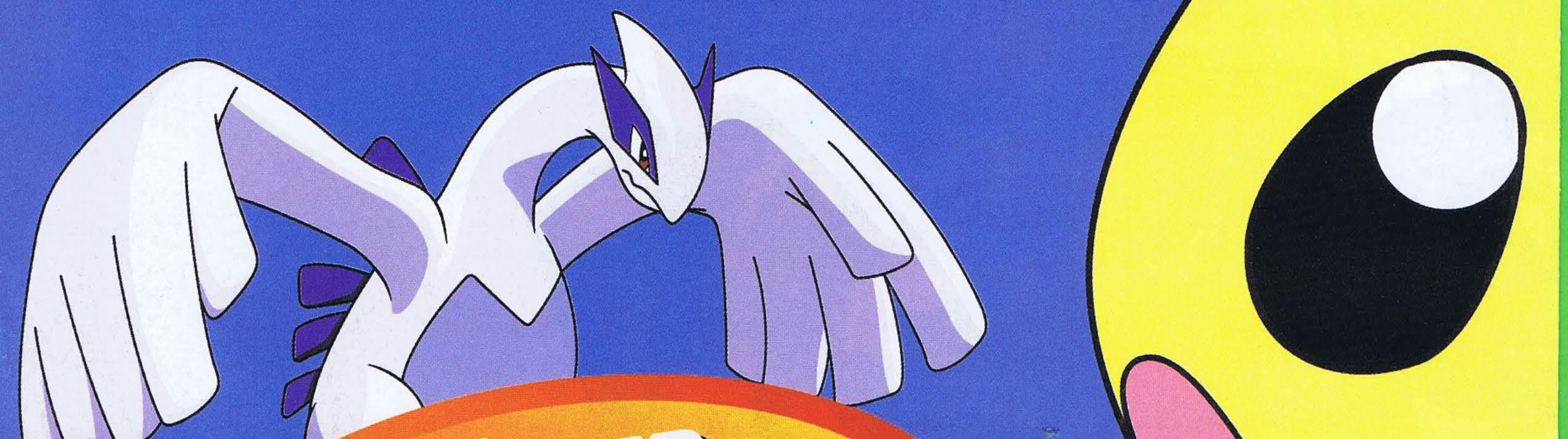
200 JUEGOS COMENTADOS I 5

REVISTA OFICIAL: N64 I GB COL



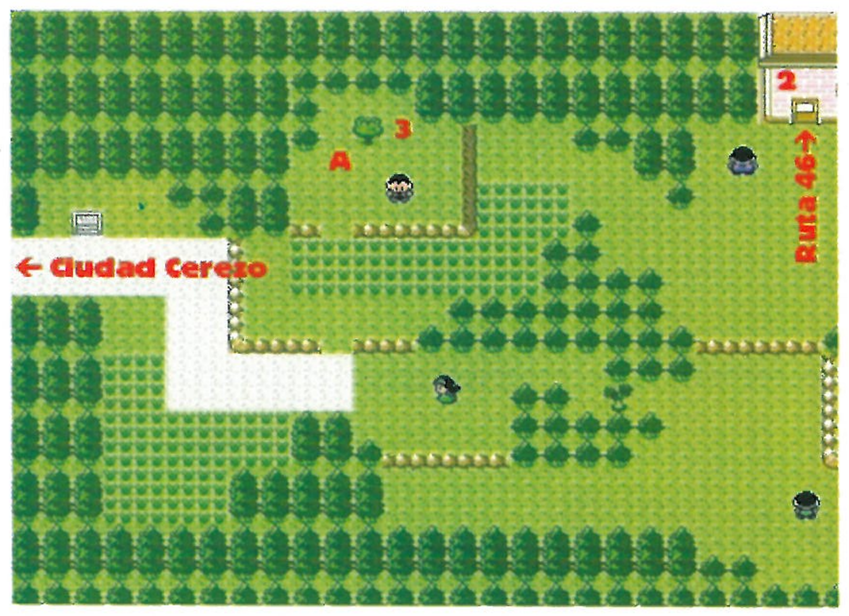
Se acerca a GB Color

¡UN NUEVO TOMB RAIDER!



Ruta 29

La recorrerás por primera vez para cumplir el recado del Prof. Elm. Además, será el lugar donde debes empezar la captura de tus primeros Pokémon.





NO LO OLVIDES

1 Vuelve los Martes

Tras ganar la **Medalla Céfiro en Ciudad Malva,** vuelve a la Ruta 29 a hablar con Marta para conseguir el **LAZO ROSA** (fortalece los ataques normales).



#154 MEGANIUM

El aroma que emiten los pétalos alrededor del cuello contiene una sustancia que calma los instintos agresivos.



HABILIDAD

Nivel	Ataque	Tipo
-	Placaje	Normal
-	Gruñido	Normal
-	Hoja Afilada	Planta
-	Reflejo	Psíquico
-	Polvo Veneno	Veneno
-	Síntesis	Planta
-	Golpe Cuerpo	Normal
Nv 41	Pantalla Luz	Psíquico
Nv 51	Protección	Normal
Nv 61	Rayo Solar	Planta

MARCA AQUÍ ☐ ¡Lo tengo!

Tipo	Planta
Oro	●
Plata	●

EVOLUCIÓN: Chikorita ▶ BayLeef (Nv 16) ▶ Meganium (Nv 32)



#155 CYNDAQUIL

Suele estar acurrucado. Si se enfada o asusta, lanzará llamas por su lomo.

HABILIDAD

Nivel	Ataque	Tipo
-	Placaje	Normal
-	Malicioso	Normal
Nv 6	Pantalla Humo	Normal
Nv 12	Ascuas	Fuego
Nv 19	Ataque Rápido	Normal
Nv 27	Rueda Fuego	Fuego
Nv 36	Rapidez	Normal
Nv 46	Lanzallamas	Fuego
-	-	-
-	-	-

MARCA AQUÍ ☐ ¡Lo tengo!

Tipo	Fuego
Oro	●
Plata	●

EVOLUCIÓN: Cyndaquil ▶ Quilava (Nv 14) ▶ Typhlosion (Nv 36)

#156 QUILAVA

El pelaje de este Pokémon es ignífugo. Puede soportar cualquier ataque de fuego.



HABILIDAD

Nivel	Ataque	Tipo
-	Placaje	Normal
-	Malicioso	Normal
-	Pantalla Humo	Normal
-	Ascuas	Fuego
Nv 21	Ataque Rápido	Normal
Nv 31	Rueda Fuego	Fuego
Nv 42	Rapidez	Normal
Nv 54	Lanzallamas	Fuego
-	-	-
-	-	-

MARCA AQUÍ ☐ ¡Lo tengo!

Tipo	Fuego
Oro	●
Plata	●

EVOLUCIÓN: Cyndaquil ▶ Quilava (Nv 14) ▶ Typhlosion (Nv 36)



#157 TYPHOLOSION

Tiene una habilidad secreta y devastadora. Causa explosiones al frotar su pelaje.



HABILIDAD

Nivel	Ataque	Tipo
-	Placaje	Normal
-	Malicioso	Normal
-	Pantalla Humo	Normal
-	Ascuas	Fuego
-	Ataque Rápido	Normal
-	Rueda Fuego	Fuego
Nv 45	Rapidez	Normal
Nv 60	Lanzallamas	Fuego
-	-	-
-	-	-

MARCA AQUÍ ☐ ¡Lo tengo!

Tipo	Fuego
Oro	●
Plata	●

EVOLUCIÓN: Cyndaquil ▶ Quilava (Nv 14) ▶ Typhlosion (Nv 36)

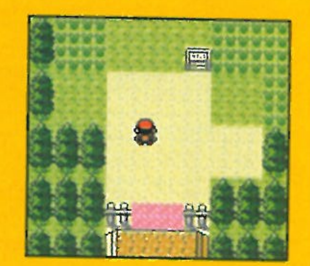
Ciudad Cerezo

Es la primera ciudad que encontramos al salir de nuestro pueblo. Por primera vez veremos un Centro Pokémon y una Tienda.



2 Ve a la Ruta 46 a cazar

Cuando **recibas las Poké Ball del ayudante del Prof. Elm,** entra por el edificio de acceso de la Ruta 29 a la Ruta 46. Aunque esta ruta la veremos más adelante porque desde aquí no se puede recorrer entera **(A)**, es un sitio muy interesante para incorporar a nuestro equipo algún Pokémon como **Spearow, Geodude o incluso un raro Jigglypuff.**



3 Mira que árboles más curiosos

Estos árboles tienen unos frutos llamados **BAYAS.** Resulta que no sólo son gratis -simplemente las coges de los árboles-, sino que además **curan a tus Pokémon** y VUELVEN A CRECER AL DÍA SIGUIENTE.

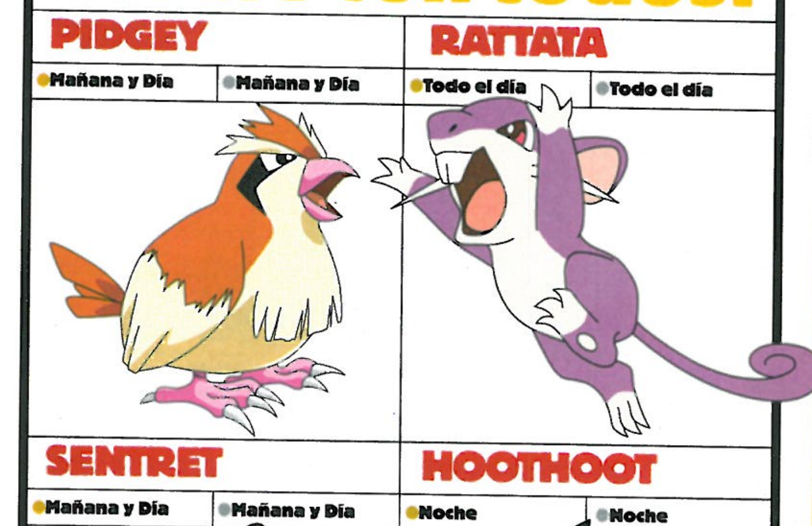
Pokétruco

Cuando tengas un **Pokémon con la MT Golpe Cabeza, podrás cazar en cualquier ruta a los Pokémon que viven en los árboles.** El Golpe Cabeza sacudirá los pequeños arbustos del camino y te permitirá **cazar Pokémon de nivel 10 como Aipom.**

Algo muy interesante que puedes comprobar en la Ruta 29 es la existencia de algunos **Spearow que estarán dormidos por la noche,** de modo que serán más fáciles de capturar.

¡Hazte con todos!

PIDGEY		RATTATA	
Mañana y Día	Mañana y Día	Todo el día	Todo el día



SENTRET		HOOTHOOT	
Mañana y Día	Mañana y Día	Noche	Noche



¡CONSÍGUELOS!	
A. Baya	B. Poción

NO LO OLVIDES

1 Conseguir la TARJETA MAPA

Habla con el anciano guía que hay a la entrada de la ciudad y, después de un recorrido turístico por todos los lugares importantes de la ciudad, te entregará este valioso objeto: **LA TARJETA MAPA.** Ahora ya puedes saber dónde estás y hacia dónde te diriges. Muy interesante, ¿verdad?



2 El Centro Pokémon

Siempre que **tus Pokémon tengan algún problema de salud** deberás visitar estos centros. También podrás usar los **PC que verás dentro para dejar y sacar objetos y Pokémon.**

En la **planta de arriba** podrás cambiar Pokémon con las versiones Oro y Plata, y con la **Cápsula del Tiempo** podrás traer Pokémon de las ediciones Roja, Azul y Amarilla.



3 Tienda Pokémon



A partir de ahora encontrarás una de estas tiendas en cada ciudad, y las deberás usar principalmente para **comprar material de entrenador**. Es importante que **no seas tacaño** y mires siempre por el bien de tus Pokémon.

La primera vez que pases por **CIUDAD CEREZO** camino de casa del SR. POKÉMON, no habrá Poké Ball disponibles en la tienda. Cuando pases con destino a CIUDAD MALVA ya estarán a tu disposición.

LISTA DE PRECIOS

- → Poké Ball 200
- → Poción 300
- → Antídoto 100
- → Antiparalizar 200
- → Despertar 250

¡TU RIVAL!



El chico del pelo rojo ha robado un Pokémon del laboratorio del Prof. Elm y saldrá a tu encuentro cuando vuelvas a Pueblo Primavera.

Justo cuando salgas de Ciudad Cerezo hacia Pueblo Primavera, tu rival te retará a un combate Pokémon usando siempre un Pokémon que tenga ventaja sobre el tuyo. No, si no es tonto, el chaval.

¡Hazte con todos!

TENTACOOL		KRABBY	
Todo el día	Todo el día	Todo el día	Todo el día
▲ Captúralo haciendo surf en el mar.		▲ Captúralo pescando en el mar.	

¡CONSÍGUELOS!

A. Agua mística. (Habla con el pescador)

SIGUE LEYENDO →

En la página siguiente tienes una GUÍA de RECORRIDO para pasear con todo detalle por Pueblo Primavera, Ruta 29 y Ciudad Cerezo.

EN EL PRÓXIMO NÚMERO, EMPEZAMOS EN LA RUTA 30.

#158 TOTODILE

Es pequeño pero violento. No dudará en morder cualquier cosa que se mueva cerca.



HABILIDAD

Nivel	Ataque	Tipo
-	Placaje	Normal
-	Malicioso	Normal
Nv 7	Furia	Normal
Nv 13	Pistola Agua	Agua
Nv 20	Mordisco	Normal
Nv 27	Cara Miedo	Siniestro
Nv 35	Cuchillada	Normal
Nv 43	Chirrido	Normal
Nv 52	Hidro Bomba	Agua
-	-	-

MARCA AQUÍ ☐ ¡Lo tengo!

Tipo	Agua
Oro	●
Plata	●

EVOLUCIÓN: Totodile ▶ Croconaw (Nv 18) ▶ Feraligatr (Nv 30)

#159 CROCONAW

Abre sus grandes fauces cuando le atacan. Si pierde algún colmillo al morder, le vuelve a crecer.



HABILIDAD

Nivel	Ataque	Tipo
-	Placaje	Normal
-	Malicioso	Normal
-	Furia	Normal
-	Pistola Agua	Agua
Nv 21	Mordisco	Normal
Nv 28	Cara Miedo	Siniestro
Nv 37	Cuchillada	Normal
Nv 45	Chirrido	Normal
Nv 55	Hidro Bomba	Agua
-	-	-

MARCA AQUÍ ☐ ¡Lo tengo!

Tipo	Agua
Oro	●
Plata	●

EVOLUCIÓN: Totodile ▶ Croconaw (Nv 18) ▶ Feraligatr (Nv 30)

#160 FERALIGATR

Le cuesta soportar su propio peso fuera del agua, así que va a cuatro patas. Aún así es rápido.



HABILIDAD

Nivel	Ataque	Tipo
-	Placaje	Normal
-	Malicioso	Normal
-	Furia	Normal
-	Pistola Agua	Agua
-	Mordisco	Normal
-	Cara Miedo	Siniestro
Nv 38	Cuchillada	Normal
Nv 47	Chirrido	Normal
Nv 58	Hidro Bomba	Agua
-	-	-

MARCA AQUÍ ☐ ¡Lo tengo!

Tipo	Agua
Oro	●
Plata	●

EVOLUCIÓN: Totodile ▶ Croconaw (Nv 18) ▶ Feraligatr (Nv 30)

#161 SENTRET

Un Pokémon muy precavido. Se levanta con su cola para tener una mejor vista de los alrededores.



HABILIDAD

Nivel	Ataque	Tipo
-	Placaje	Normal
Nv 5	Rizo Defensa	Normal
Nv 11	At. Rápido	Normal
Nv 17	Golpes Furia	Normal
Nv 25	Portazo	Normal
Nv 33	Descanso	Psíquico
Nv 41	Amnesia	Psíquico
-	-	-
-	-	-
-	-	-

MARCA AQUÍ ☐ ¡Lo tengo!

Tipo	Normal
Oro	●
Plata	●

EVOLUCIÓN: Sentret ▶ Furret (Nv 15)

POKéMON ORO Y PLATA: EL RECORRIDO

1ª ENTREGA

LA AVENTURA DE JOHTO

UN NUEVO COMIENZO: PUEBLO PRIMAVERA

OBJETOS IMPRESCINDIBLES DE ESTA FASE:
- POKEGEAR (LA RECIBES DE MAMÁ).

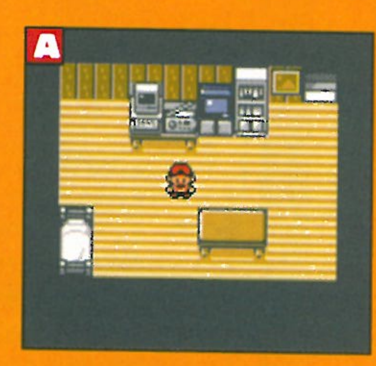
→ RECORRIDO

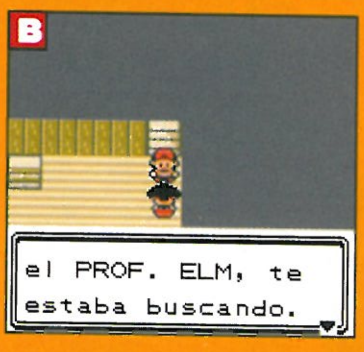
Después de introducir los datos que nos pide el Prof. Oak, empiezas la aventura en la habitación de tu casa [A]. Baja las escaleras y tu mamá te informará que **el Prof. ELM te está buscando [B].** También recordará que tu POKEGEAR ha sido reparada y te la entregará [C]. Este maravilloso aparato es un pequeño ordenador que de momento tiene funciones de **teléfono móvil, agenda** (para guardar el número de teléfono de diferentes personajes) y **reloj calendario.** A lo largo de la aventura, lo **ampliarás con diferentes tarjetas.**

Después de hablar con mamá y ajustar el día en la POKEGEAR, **sal de casa y ve al norte, al laboratorio del Prof. ELM.** Antes de entrar en el laboratorio observa al chico que hay espiando por la ventana porque se convertirá en tu rival dentro de poco (es el GARY de este juego) [D].

Entra en le laboratorio y habla con el Prof. ELM. Te pedirá que le hagas el favor de recoger un objeto raro que tiene un conocido suyo, el **SR. POKÉMON** [E]. Para el viaje te dará a elegir entre tres Pokémon: **Cyndaquil (tipo fuego), Totodile (tipo agua) y Chicorita (tipo planta).** Elige el que quieras porque todos son buenos si los entrenas con paciencia y los cuidas adecuadamente.

A continuación, el Prof. ELM te dirá que el SR. POKÉMON vive cerca de **CIUDAD CEREZO** y te dará su número de teléfono. Sal del laboratorio y ve por el camino de tu izquierda (Ruta 29) [F].









LA RUTA 29: HACIA CIUDAD CEREZO

Camina sorteando obstáculos hacia el **oeste (izquierda)** ya que tu destino está en esa dirección [G]. De momento no tomes la salida que hay al norte (lleva a la Ruta 46) y haz que tu **Pokémon combata con los Pokémon salvajes para que gane experiencia** [H]. Ya sabes que si tu Pokémon cae desmayado puedes usar la **máquina del laboratorio de ELM para curarlo.**

Si eres nuevo en el mundo Pokémon es importante que recuerdes que hay que hablar con todo el mundo y explorar todos los rincones para conseguir objetos y obtener información. Al final de la Ruta 29 llegarás a CIUDAD CEREZO [I].

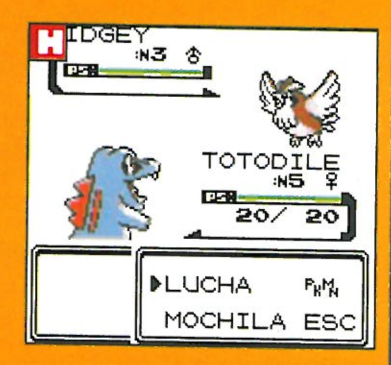
EXPLORANDO CIUDAD CEREZO

OBJETOS IMPRESCINDIBLES DE ESTA FASE.
- TARJETA MAPA (LA RECIBES DEL ANCIANO QUE HAY A LA ENTRADA).

→ RECORRIDO

Al entrar en la ciudad habla con el anciano del principio. Te dará una vuelta por la ciudad explicándote qué es cada sitio, y al final te entregará la TARJ. MAPA [J]. Ya puedes consultar en tu POKEGEAR el mapa y conocer dónde te encuentras o dónde dirigirte [K].

Ve al Centro Pokémon a sanar a tu Pokémon de los combates de la Ruta 29. Al salir del **Centro Pokémon** dirígete a la izquierda y toma el camino que va **hacia el norte (la Ruta 30)** [L].

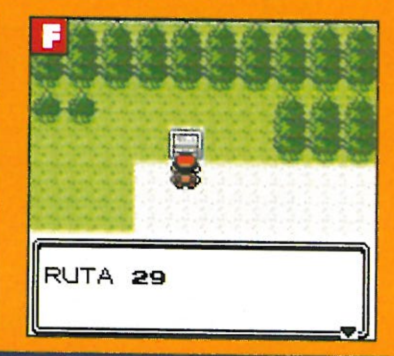


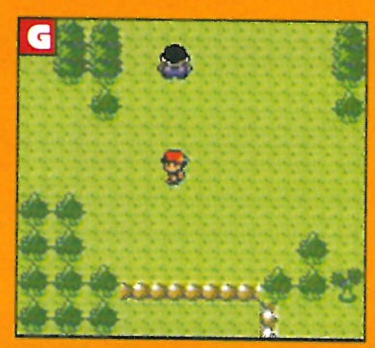


















TORNEO CLASIFICATORIO DEL GRAN CAMPEONATO STS DE BARCELONA

Barcelona, 15 de septiembre
Gran salón Maremagnum

Copenague
Götenborg
Barcelona
Lisboa
Munich
Bern
Warschau
Hannover





¿Eres un entrenador Master de Pokémon?

Hazte con el más fuerte de tus mazos y llévatelo al Torneo Clasificatorio del Gran Campeonato STS de Barcelona, para demostrarnos que eres un entrenador Master de Pokémon. Vence a todos tus contrincantes y gana un viaje gratis para la Super Trainer Showdown de diciembre en San Diego (Estados Unidos).

Suscripciones de 8 a 10 horas. Eventos de 10 a 19 horas.
Acceso gratuito. Participación en el Torneo: 500 pesetas
Para más información, llámanos al 934 150 709 / 932 389 872
o visita nuestra web www.devir.pt/spain
¡con las últimas novedades!

www.devir.pt/spain



¡Únete al Juego!



- Dos nuevos retos, con pelos y señales.
- Todos los jinjos y habilidades necesarias para cogerlos.
- Bienvenidos a la Carpa de Atracciones. Lo pasaréis guay.
- Wumba quiere el Megaglowbo ya mismo. ¡Consíguelo!

Camarero, marchando una de Jiggys

BANJO TOOIE

TERCERA PARTE

En esta nueva entrega descubrimos todos los secretos de dos retos más del juego: Brujemundo y Laguna de Alegre Roger. Con esos nombres cualquiera sabe lo que puede pasar aquí dentro...

RETO 3: BRUJEMUNDO

Debes resolver el tercer reto de Jiggywiggy (necesitas 8 Jiggys).

1. ZONA DE ACCESO AL BRUJEMUNDO: ISLA DE LAS BRUJAS (PINAR). Para llegar al Pinar debes ir a la **Meseta** y abrir la puerta de acceso disparando un **Huevo de Fuego** al interruptor.



Habilidades que tienes que aprender

HUEVO-GRANADAS
La Escotilla de Jamjars en la que aprendes Huevo-Granadas está **junto a la charca del Pinar.**

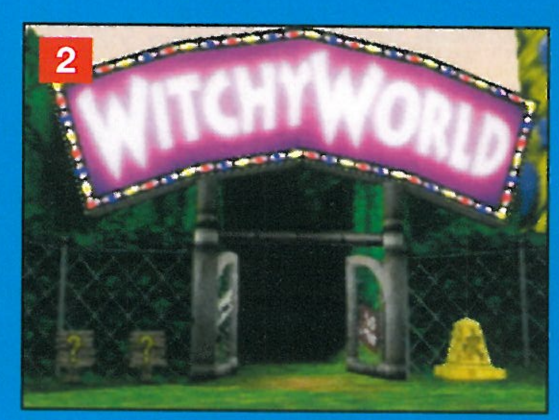
Lugares clave del Pinar

BAZAR DE WUMBA
Entrega a **Humba** el legendario **Mega-Glowbo** y podrás transformar a **Kazooie en un dragón** [1] y disparar infinitos Huevos de Fuego.

ENTRADA AL BRUJEMUNDO [2]
Está debajo del luminoso en el que claramente podéis leer la palabra Witchyworld.

ENTRADA A LAS TIERRAS YERMAS DE LA ISLA DE LAS BRUJAS
Cuando aprendas **Talones Torpedo** en la Laguna de Alegre Roger podrás romper la roca con la cara de Kazooie en la charca del Pinar.


1



2

2. BRUJEMUNDO.
La entrada está debajo del luminoso del Pinar de la Isla de las Brujas.

Lugares clave del Pinar

ÁREA 51
Avanza desde la entrada al mundo hasta la **puerta** que hay a la derecha, **entre dos verjas electrificadas.** Dispara un **Huevo-Granada** para romperla y poder entrar.

CARPA PRINCIPAL
Avanza en línea recta desde la entrada al mundo y encontrarás una **gran carpa con rayas blancas y azules** [1].

ZONA DEL OESTE
Es la zona con las vallas de troncos que hay a la derecha de la Carpa Principal [2]. En este área te vas a encontrar lo siguiente:
- En el centro, una **torre de madera** que te lleva **al teleférico.**
- Arriba a la izquierda está el **Bazar de Wumba.** La magia de Wumba te **transforma en un furgón que transporta dinero** con el que puedes pagar en las taquillas de las atracciones.
- A la derecha hay una atracción llamada **Cactus de Fuerza.**
- Por la puerta abierta llegas al **Fuerte del Castillo Alocado.** Dentro está la **Sala de Inflado** del Castillo Alocado y la **atracción** Castillo Alocado.

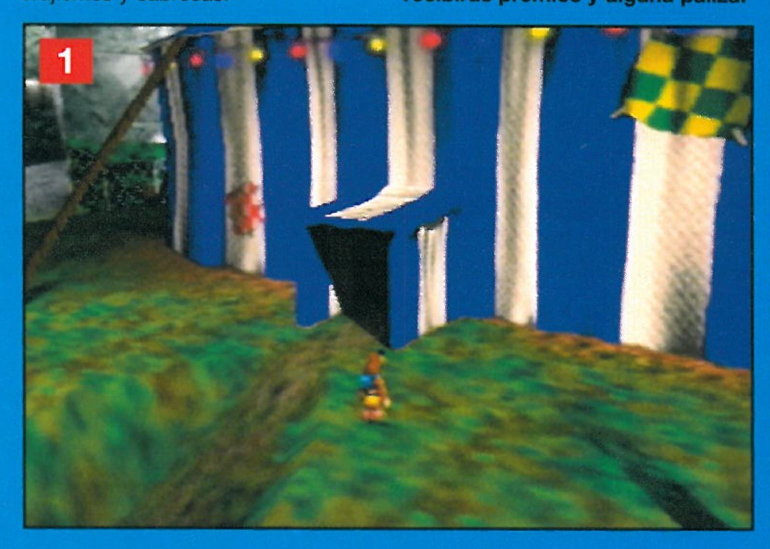
ZONA ESPACIAL
Es la zona de paredes plateadas que hay a la izquierda de la Carpa Principal [3]. En esta zona podrás encontrar las siguientes atracciones:
- Por la puerta de la derecha están los **Astros Locos.**
- Por la puerta de la izquierda están los **Coches de Choque.**
- Usa el **teleférico de la Zona del Oeste** para llegar a la parte superior de la **Zona Espacial.** Aquí podrás montar en el **Platillo Peligro.**

ZONA DEL TERROR
Es la zona con **suelo rojo que hay detrás de la Carpa Principal** [4]. En esta zona encuentras tres entradas:
- En el centro, la **entrada del Infierno.** Dentro encontrarás la **Calavera de Mumbo.**
- La de la **izquierda** lleva a la **Caverna Encantada.** El camino de dentro conduce a la **Cueva de los Horrores.**
- La de la **derecha** lleva a la **Estación de Tren** (Brujemundo).

EL PUESTO DE HAMBURGUESAS
Está a la izquierda de la Carpa Principal, antes de la Zona Espacial. El Puesto de Hamburguesas **lo abre un interruptor que hay encima de la Caseta de Tickets** [5]. Tras abrirlo, el Gran Al te suministrará hamburguesas.

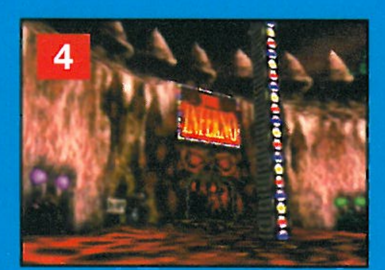
EL PUESTO DE PATATAS
Está detrás de la Carpa Principal, **entre la Zona del Terror y la Zona del Oeste.** El Puesto de Patatas lo abre un interruptor que encontrarás justo detrás. Aquí, **Salty Joe** te proveerá de patatas fritas [6] crujientes y sabrosas.

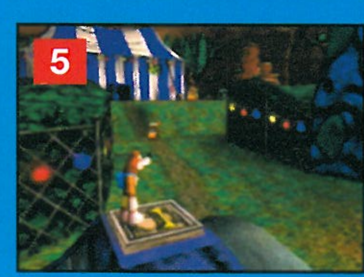
LA TIENDA DE MADAM GRUNTY
Detrás de la Carpa Principal, entre la Zona Espacial y la del Terror. Aquí **recibirás premios y alguna paliza.**













Jinjos que puedes encontrar

1. Encima de la **Carpa Principal.**
2. En un hueco que hay cerca del **Cactus Fuerza.**
3. En el **Área 51,** detrás de una puerta que abre el furgón.
4. En la **Cueva de los Horrores.**
5. En la **Zona Espacial,** sobre la entrada a los Coches de Choque.

Habilidades que tienes que aprender

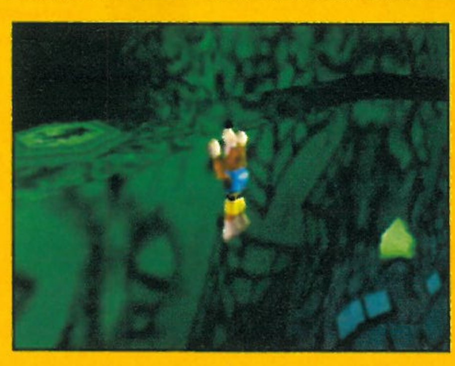
DESDOBLAMIENTO
Lo que Kazooie lleva esperando tanto tiempo, lo aprendes **tras la Carpa Principal.**

MOCHILAZO
Otra cosa divertida que podrás aprender **dentro del Fuerte del Castillo Alocado.**

MIRILLA AÉREA
Lo aprendes en la Zona Espacial, cerca de los Coches de Choque. Y es de máxima precisión.

Otras cosas que hay que hacer

ABRIR LA ESTACIÓN DE TREN Y LLAMAR A CHUFFY
En la **Estación de Tren** hay un hueco con un **interruptor que abre la estación** [21]. Tras pulsarlo, colócate delante del cartel de madera con el dibujo de un tren y llama a Chuffy.



LIBERAR A LOS PRISIONEROS DE LA CUEVA DE LOS HORRORES
Lanza un **Huevo-Granada a la cerradura de cada celda** y libera al camello, al dinosaurio y al Jinjo.

Localización de las 10 piezas de puzzle (JIGGYS)

1 DERROTA AL SR. PARCHE (CARPA PRINCIPAL)

Para entrar en la Carpa Principal necesitas los **4 tickets** que encuentras destruyendo con Huevos Granada las tragaperras que disparan monedas. También necesitarás **habilidad Mirilla Aérea.**

Dentro hay que derrotar al Sr. Parche **rompiendo los doce parches** de su cuerpo a base de Huevos Granada [1].

2 GANA EL JUEGO "EXPLOTA EL GLOBO" (ZONA DEL OESTE)

Dentro del **Fuerte del Castillo Alocado,** lanza un Huevo Granada a la reja que hay junto al cartel que dice **Pump Room.** Después usa la **Plataforma de Desdoblamiento** y lleva por separado a Banjo y a Kazooie a cada uno de los **interruptores de Sala de Inflado del Castillo Alocado.** El Castillo Alocado quedará inflado.

Junta de nuevo en una pieza a Banjo y Kazooie, y entra en el Castillo Alocado para ganar el juego **"Explota el Globo".** Consigues un Jiggy, y para recogerlo debes usar la **Plataforma de Salto Shock** que hay detrás del castillo y finalmente subir a lo alto [2].







3 GANA EL JUEGO "CARRERA DE AROS" (ZONA DEL OESTE)

Usa la Plataforma de Desdoblamiento y **entra con Kazooie en el Castillo Alocado.** Para que sea sencillo ganar el juego "Carrera de Aros" utiliza las **Zapatillas Turbo** que hay dentro. Cuando ganes, aparecerá un Jiggy en lo alto del castillo [3].

4 GANA A LOS "COCHES DE CHOQUE" (ZONA ESPACIAL)

Transformado en furgón, ve a la **taquilla del Infierno** a pagar la entrada. Ahora atento que vienen curvas. Vuelve como Banjo, entra en el Infierno a por Mumbo, llévalo a su plataforma de la Zona Espacial y haz que use su magia para **encender los Coches de Choque.** Vuelve a transformarte en furgón y entra en la atracción de los Coches de Choque a pagar la entrada. Regresa como Banjo, gana el juego y consigue otro Jiggy [4].

5 PASEO EN EL "PLATILLO PELIGRO" (ZONA ESPACIAL)

Usa el teleférico para viajar a la parte superior de la Zona Espacial. Salta desde aquí al cable de la pared de enfrente y usa la **Garra Enganche** para llegar a la **zona del platillo.** Empuja el **botón rojo, y el Platillo Peligro** atrapado en el Depósito de Combustible de la Mina del Barranco Brillante aparecerá.

Lleva a Mumbo a su plataforma del Área 51 para que **su magia restablezca el suministro eléctrico** de la atracción. Monta en el platillo y consigue los **500 puntos** que dan el correspondiente Jiggy [5].

6 EN LO ALTO DE LA "ZAMBULLIDA MORTAL" (ZONA DEL TERROR)

Delante de la entrada al Infierno hay una escalera por la que subir para llegar a la **plataforma de madera** en la que está el Jiggy [6].

7 DEVOLVER LOS CHICOS A LA SEÑORA BOGGY

Para recibir un Jiggy de la Sra. Boggy tendrás que **buscar a sus tres pequeños y hacer que vuelvan con ella.** Para ello haz:

- A uno debes **golpearle.**
- A la chica debes **darle patatas fritas.**
- Al comilón hay que darle una **hamburguesa.** Cuando se la coma no se podrá mover y tendrás que usar el Desdoblamiento para que **Banjo use el Taxi Mochila** (lo aprendes en **Terrydactilandia)** [7] y lo lleve con su madre.

8 EN LO ALTO DE LA TORRE INFIERNO (ZONA DEL TERROR)

Entra en el Infierno y usa el Desdoblamiento en la plataforma del interior. **Lleva a Banjo al interruptor verde** que activa una Plataforma de Salto Shock. Cambia a Kazooie, sube por el tobogán hasta lo alto de la torre y salta a por el Jiggy.

9 EN LO ALTO DE LOS ASTROS LOCOS (ZONA ESPACIAL)

Lleva a **Mumbo a los Astros Locos** de la Zona Espacial para que su magia los encienda. Vuelve como Banjo y **salta en las estrellas doradas** hasta llegar al planeta metálico que tiene el Jiggy.









10 CACTUS DE FUERZA (ZONA DEL OESTE)

Haz sonar la campana con Huevo-Granada, Pico Taladro y el ataque Rompe-Picos sobre el interruptor del cactus. Para recoger el Jiggy sube a lo alto del Cactus de Fuerza.

RETO 4: LAGUNA DE ALEGRE ROGER

Para acceder a la Laguna de Alegre Roger debes **resolver el cuarto reto de Jiggywiggy** (para lo que necesitas al menos 14 Jiggys). La zona de acceso a este mundo es el Acantilado de la Isla de las Brujas.

1. ZONA DE ACCESO A LA LAGUNA DE ALEGRE ROGER: ISLA DE LAS BRUJAS (ACANTILADO).

La entrada al Acantilado está en la Meseta. Aquí hay que usar el Desdoblamiento y colocar a Banjo y a Kazooie encima de su interruptor (mira la pantalla de al lado).

Jinjos que puedes encontrar

En un hueco que hay en la pared, utiliza para ello las **Botas Trepadoras** (lo aprendes en las **Industrias Grunty**).



Lugares clave del acantilado

ESTACIÓN DE TREN
La verás nada más **entrar en el Acantilado.** Para abrirla debes pulsar el interruptor que hay en una plataforma cercana [1].

CALAVERA DE MUMBO
La magia de Mumbo nos servirá aquí para obtener un **Jiggy de Terrydactilandia.**

ENTRADA A LA LAGUNA DE ALEGRE ROGER
Nada más **entrar al Acantilado, gira a la izquierda** y recorre el camino hasta el final [2].

ENTRADA A LOS PICOS FUEGOHELADOS
Enfrente de la entrada a la laguna hay una **escalera que lleva a un interruptor.** Cuando lo pises activarás un puente que lleva a la entrada de los Picos Fuego-helados. ¿Comprendido?





Habilidades que tienes que aprender

HUEVOS HELADOS
La Escotilla de Jamjars en la que aprendes a usarlos está **nada más entrar al Acantilado.**

2. LAGUNA DE ALEGRE ROGER.
Este mundo es casi un mundo submarino en el que gran parte de los objetos importantes están en un lugar clave denominado **Atlántida.**

Otras cosas que hay que hacer

CONSEGUIR TODOS LOS DOBLONES
El **número total de Doblones es de 30** y la mayoría los encuentras **caminando y buceando por la laguna.** Los más complicados de conseguir son:
- Los **tres** que hay enterrados en las **piedras pentagonales de la Plaza Principal.** Usa el **Pico Taladro** para romperlas (mira la pantalla).
- Los **tres** que hay en un hueco de la pared cerca de la **Calavera de Mumbo.** Usa una **Plataforma de Salto Shock** para cogerlos.
- Los **dos** que obtienes **hablando con el pirata** (pulsa B varias veces).



Lugares clave de la Laguna de Alegre Roger

ALMACÉN DE PRESTON
Es la **primera casa** que hay a la **izquierda.**

POSADA DE ALEGRE
Es la **casa de la derecha.** Dentro, sube a la **primera silla de la izquierda,** usa la cámara subjetiva para mirar por la ventana y lanza un **Huevo Granada a un barril de pólvora.** La explosión abre un hueco en la pared de la posada [1] para acceder a la habitación con un **paso a la Caverna de los Smugglers.**

PLAZA PRINCIPAL
Está nada más entrar al mundo y tiene en su centro un **cofre de piedra.** Dispara un Huevo-Granada en la **zona agrietada** para descubrir una **Plataforma de Desdoblamiento** [2].

PISCINA Y PLANTA DE TRATADO DE RESIDUOS
Pasada la Posada de Alegre, hay una **piscina contaminada a la derecha.** Sobre ella verás una **tubería con una tapadera agrietada** [3] que terminarás de romper con el **Pico Taladro** para acceder al Sótano (Planta de Tratado de Residuos).

CALAVERA DE MUMBO
Está a la izquierda, a continuación del **Almacén de Preston.** La magia de Mumbo oxigenará el agua de toda la laguna para bucear sin aguantar la respiración.

PLAYA DE LA TORTUGA
En la **planta baja de la Calavera de Mumbo** hay una grieta a la que debes lanzar Huevo-Granada. Sal por el hueco abierto por la explosión y avanza hasta llegar junto a la tortuga.

ALQUILER DE MOTOS ACUÁTICAS DE BLUBBER
Está en la casa que hay a la izquierda, junto a la laguna.

ATLÁNTIDA
Usa la magia de Mumbo para **oxigenar el agua de la laguna,** sumérgete y bucea por el fondo del pozo central hasta encontrar un **pulpo.** Lánzale varios **Huevos Helados a la cabeza** y podrás entrar en la **Atlántida** [4].
Dentro están los siguientes lugares:
- **Santuario de Algas:** en el edificio de la derecha.
- **Fondo Marino:** accedes desde el Santuario de Algas. Tiene dos zonas: la **Caverna del Gran Pez y la Caverna de las Taquillas.** En esta última encuentras la Taquilla de Davy Jones y la Caverna del Fondo Marino.
- **Bazar de Wumba:** llegas por el túnel que hay a la derecha. La magia de Wumba te transforma en **Submarino.**
- **Guarida de las Anguilas Eléctricas:** en el edificio con forma de torre que hay a la derecha.
- **Templo de los Peces:** en el edificio de enfrente.
- **Antiguos Balnearios:** en el edificio de la izquierda.
- **Barco Hundido:** llegas a él por el túnel que hay a la izquierda en el fondo. Dentro del barco encontrarás la **Tubería de Agua** (Mina del Barranco Brillante).









Localización de las 10 piezas de puzzle (JIGGYS)

1 DERROTA A LORD WOO FAK FAK

En la zona del **Fondo Marino** llamada **Caverna de las Taquillas,** dispara un Huevo-Granada a la taquilla con el nombre **D. Jones.** Dentro vuelve a disparar Huevos Granada a los **6 furúnculos luminosos de Lord Woo Fak Fak** [1]. Cuando abra los ojos, dispara **6 veces a sus ojos** para acabar con él. ¿Quién dijo miedo?

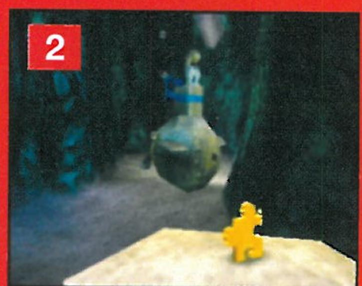
2 JUEGO DE MINAS EN LA CAVERNA DEL FONDO MARINO

Usa las Plataformas de Teletransporte para ir **transformado en Submarino a la Caverna de las Taquillas.** En el fondo verás un agujero por el que introducirse para ganar el juego de las Minas y conseguir un Jiggy [2].

3 INCUBA Y AYUDA AL BEBÉ TORTUGA

Cuando aprendas la **habilidad de Incubación en Terrydactilandia** vuelve a la laguna, usa el Desdoblamiento y lleva a Kazooie a la **Playa de la Tortuga para incubar el huevo.** Cuando salga el bebé, dale la vuelta golpeándole para conseguir el Jiggy [3].







4 INTERIOR DEL TEMPLO DE LOS PECES

En la puerta del templo verás la **clave** "ΠΣΩΣΔΔ" que da la secuencia en la que hay que introducir huevos en las vasijas de las estatuas para abrir la puerta. Dentro hay un **buzo** que debes **proteger de los peces** [4] para ganar un Jiggy.

5 LIMPIA Y CALIENTA LA PISCINA

La piscina se limpia pulsando el **botón rojo de la Planta de Tratado de Residuos** [5]. Para calentarla y obtener el Jiggy:

- **Empuja un cubito de hielo** que hay en **Nube Cucolandia** para que caiga en la piscina de agua caliente de los Picos Fuegohelados. Ya **puedes zambullirte sin quemarte.**
- En los **Picos Fuegohelados** usa la **habilidad Mochila Choza** y haz que Banjo pulse el interruptor del fondo de la piscina. El **agua caliente caerá en la laguna.**

6 EN LA CAVERNA DE SMUGGLER, BAJO LA POSADA

Cuando aprendas el **Planeo** en los **Picos Fuegohelados** vuelve a este mundo. Usa el Desdoblamiento y lleva a Kazooie a la Caverna de los Smugglers. Planeando, llegará a la plataforma del Jiggy [6].

7 RESCATA A FELIZ MAGGIE DEL INTERIOR DEL GRAN PEZ

En la **zona de la Caverna del Gran Pez** (Fondo Marino) hay un pez enorme al que debes romper los dientes con Huevo-Granadas [7]. Métete dentro y encontrarás a Maggie que te dará un Jiggy.

8 DENTRO DE UN PEZ TRANSPARENTE

En la **zona central de la Atlántida** hay un pez que tiene en su interior un Jiggy [8]. Para conseguirlo, usa los **Talones Torpedo** sobre el pez.

9 EN EL INTERIOR DEL ALMACÉN DE PRESTON

Explora la zona y bucea en el agua para recoger **20 Doblones.** Compra un Jiggy a Preston [9].

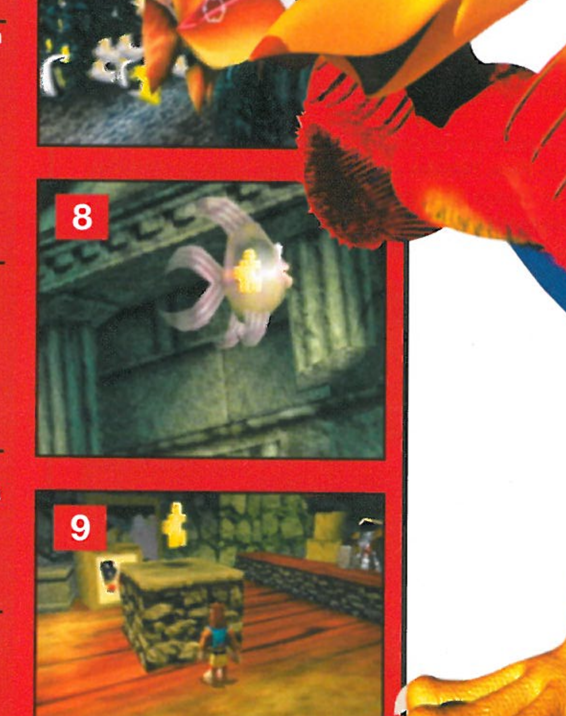
10 RECARGA EL OVNI

Rompe con los **Talones Torpedo** la puerta del Ovni del pozo de la laguna. Ayuda a los aliens a recargar los motores con **Huevos Helados.** El Ovni despegará y verás el Jiggy que había debajo.









Jinjos que puedes encontrar

1. Dentro de la **casa de Alquiler de Motos Acuáticas** de Blubber.
2. **Dentro del gran pez** del Fondo Marino.
3. En la **laguna** usando las **Zapatillas Turbo** que compras a Blubber.
4. Dentro de un **cofre** que hay en el **Barco Hundido.**
5. Dentro del **Santuario de Algas,** encima de una columna rota.

Habilidades que tienes que aprender

PORRAZO ALADO

Lo aprendes en la cueva que hay pasada la tienda de Blubber.

MIRILLA SUBACUÁTICA

Lo aprendes en la habitación que hay en la Posada de Alegre.

TALONES TORPEDO

La Escotilla de Jamjars en la que lo aprendes está dentro de la **Guarida de las Anguilas Eléctricas.**

mi Logo® + logos y tonos en... www.mi-logo.com **906 42 11 65**



Nokia **ICONOS** 3210, 3310, 5110, 5130, 6090, 6110, 6130, 6150, 6210, 7110, 8210, 8850, 9110
TONOS 3210, 3310, 6090, 6110, 6130, 6150, 6210, 7110, 8110, 8210, 8850, 9000, 9110

SAGEM MC932, MC936, MC939, MC940, MC950, MC959, MC9500
MOTOROLA T250, V100, V50

El Alma Al Aire · Alejandro Sanz	431371
Jesus Bleibet · Bach	431384
Himno De La Alegria · Beethoven	431391
Volando Voy · Camaron	431404
Cada Día Te Quiero Más · Canciones Populares	431406
Jingle Bells · Canción Navidad	431407
Cumpleaños Feliz · Canción Popular	431408
La Donna E Mobile · Canción Popular	431409
Por Ser Un Chico Excelente · Canción Popular	431410
San Fermines · Canción Popular	431411
Himno de Valencia · Canción Popular	431412
Cacho a Cacho · Estopa	431433
La Raja De Tu Falda · Estopa	431434
Me Falta El Aliento · Estopa	431435
Poquito A Poco · Estopa	431436
Sevillanas del adiós	431438
Para No Verte Más · La Mosca	431467
Himno de Eurovisión	431470
Sueña La Margarita · Sevillanas	431496
Yesterday · The Beatles	431531
Real Madrid · Himnos de Fútbol	431446
Sevilla hasta la muerte · Himnos de Fútbol	431449
Betis · Himnos de Fútbol	431440
Himno de España	431442
Himno de España (versión corta)	431443
No Cambié · Tamara	431505
Quinto Levanta · Popular	431493
Sinfonía · Mozart	431484
El Clave Bien Temperado · Bach	431383
A Por Ti · Tamara	431504
Yellow Submarine · The Beatles	431530
Tirititraum · Camarón	431403
All You Need Is Love · The Beatles	431508
Millenium · Robbie Williams	431495
Fly On The Wings Of Love · Annia	431381
Livin On A Prayer · Bon Jovi	431399
Me pongo Colorada · Papá Levante	431636
Cuando Nadie Me Ve · Alejandro Sanz	431370
Heart Of Glass · Blondie	431392
Como El Agua · Camarón	431402
Boom Boom · Chayane	431413
Levantando Las Manos · El Símbolo	431430
Be With You · Enrique Iglesias	431432
Gustito · Ketama	431465
La Bomba · King Africa	431466
Maggie May · Rod Stewart	431497
Sledge Hammer · Peter Gabriel	431489
Strangers In The Night · Frank Sinatra	407743
Natalie · Julio Iglesias	431460
Get Back · The Beatles	431516
Alla Turca · Mozart	431483
Preludio · Bach	431621
Variaciones Goldberg · Bach	431386
Over The Rainbow · Judy Garland	431630

top 10 tonos

Misión Imposible · CINE	407714
Sex Bomb · TOM JONES	407480
Dancing Qeen · ABBA	407201
Let It Be. THE BEATLES	407740
Every Breath You Take · POLICE	407620
The Wall · PINK FLOYD	407406
We Are The Champions · QUEEN	407408
Tubullar Bells · MIKE OLDFIELD	407633
American Pie · MADONNA	407370
Take On Me · A-HA	407600

Only happy when it rains · Garbage	407321
Mambo nunber 5 · Lou Bega	407364
I still believe · Mariah Carey	407374
Staying Alive · Bee Gees	407231
Red Red Wine · UB 40	407484
Staying Alive · Bee Gees	407231
Guilty conscience · Eminem	407299
My name is · Eminem	407300
Let it be · Beatles	407740
Every breath you take · Police	407620
The wall · Pink Floyd	407406
Its not unusual · Tom Jones	407479
Brother Loui · Modern Talking	407634
Black or white · Michael Jackson	407631
Lambada · Kaoma	407626
Tubular Bells · Mike Oldfield	407633
Viva Forever · Spice Girls	407452
Hey Jude · Beatles	407742
Candle inthe wind · Elton John	407617
China in your eyes · Modern Talking	407635
We are the champions · Queen	407408
All Star · Smash Mouth	407447
Can't enough of u baby · Smash Mouth	407448
Strange love · Depeche Mode	407278

cine y tv

Los Picapiedra · TV	407680
James Bond · Cine	407687
La Pantera Rosa · TV	407693
Superman · Cine	407700
Misión Imposible · Cine	407714
Los Simpsons · TV	407698
Top Gun · Cine	407232
Friends · TV	407681
Alfred Hitchcock · TV	407706
Halloween · Cine	407683
Los Teleñecos · TV	407703
Puente sobre el rio Kwai	407718
La Familia Adams · Cine	407668
Inspector Gadget · TV	407685
El equipo A · TV	407667
El coche Fantástico · TV	407688
Los Monster · TV	407702

aquellos maravillosos años...

Calimero · Dibujos Animados	431638
Comando G · Dibujos Animados	431639
D'Artacán · Dibujos Animados	431640
David El Gnomo · Dibujos Animados	431641
Érase Una Vez El Hombre · Dibujos	431642
Heidi · Dibujos Animados	431643
Jackie y Nuka · Dibujos Animados	431644
La Abeja Maya · Dibujos Animados	431645
Marco (En Un Pueblo Italiano) · Dibujos	431647
Marco (Mi Mono Amedio y Yo) · Dibujos	431649
Mazinger Z · Dibujos Animados	431650
Quijote, Sancho · Dibujos Animados	431654
Vamos A La Cama · Programa TV	431660
1 Globo, 2 Globos, 3 Globos · Prog.TV	431659
Pippi Calzaslargas · Serie TV	431653
Había Una Vez Un Circo · Payasos Tele	431660
Amigo Félix · Enrique y Ana	431651

NO VÁLIDO PARA MOVILINE · PRECIO MIN. 119 PTS/MIN.

- Encuentra el amuleto de Fiske para recibir sus consejos y advertencias.
- El lioso laberinto ya no será problema para Carnby.
- Consigue la estatua y escapa de la isla maldita.
- Aprende la mejor manera de enfrentarte a Morton y vencerle.

No llooooores, que ya no estás solito

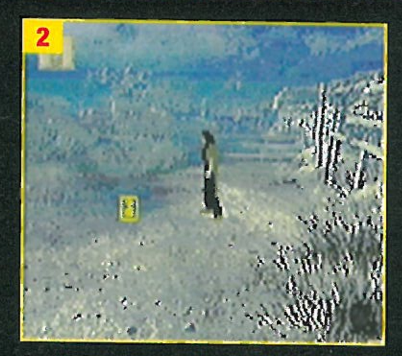
ALONE IN THE DARK

En cuanto se encienda la luz, creerás que nada de esto ha ocurrido. Pero mientras, solo en la oscuridad, debes aprender a orientarte y defenderte. Porque hay bichos. Y muy malos. Menos mal que te vamos a acompañar durante todo el recorrido por la isla de las sombras, así, del tirón, para completar el juego de una vez por todas. Para la próxima aventura de "¿cuál era el teléfono de mamá?", te compras un Gusarapiluz, miedosete.

1 EL BOSQUE

1


Recibí el primer mensaje de Aline, mediante el cual comprobamos la viablidad de la **comunicación a través del walkie.**

2

Avancé cauteloso y, de inmediato, divisé algo. Creí que sería una pista pero...no era más que una poción curativa. **Aun así, todo un hallazgo.**

3

Continué avanzando sin problemas ya que el camino era lineal. Encontré un **cargador de balas intacto.** Sin duda, me sería de gran utilidad.

4


Aline se comunicó de nuevo conmigo pero **la gran tormenta dificultó la transmisión.** Debía extremar las precauciones.

5

¡Y no saben cuánto! Como salidas de la nada, varias **arañas gigantes se abalanzaron sobre mi.** Por suerte, conseguí deshacerme de ellas.

6

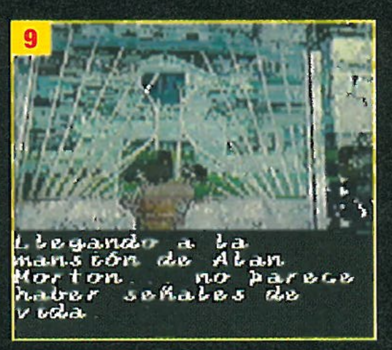
Seguí hacia adelante con la adrenalina aún por las nubes. Aparecí en un **cruce de caminos, cada uno precedido por un arco de piedra.**



Al final resultó prescindible, pero comprobé que el **camino inferior** me llevaría hasta **otra poción curativa** y por desgracia, hasta más arañas.



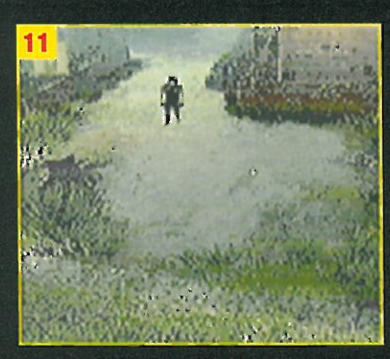
Tras acabar con ellas continué avanzando para llegar al mismo cruce del que partí. **Estaba claro, sólo quedaba el arco superior...**



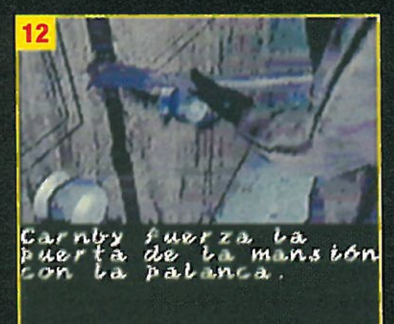
Crucé la puerta hasta llegar a **la "inerte"mansión de Alan Morton.** Presentí que ahora si comenzaría lo bueno... o malo, según se mire.



Sin ningún tipo de pudor me planté en la puerta principal y **examiné su cerradura**. La madera estaba en un avanzado estado de putrefacción.



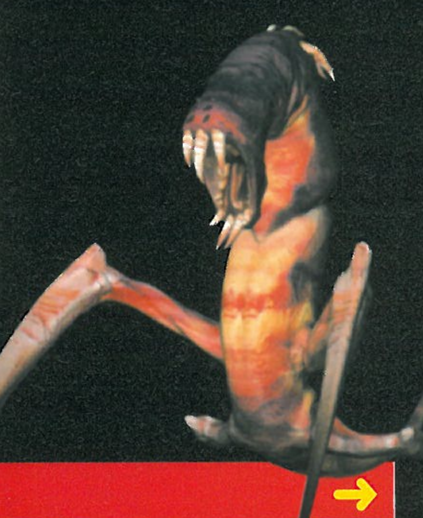
Bordeé la casa por la derecha y encontré **una vieja llave oxidada. Pero no era de la mansión,** asi que seguí investigando por la **izquierda.**



Pronto me topé con unas verjas cerradas con un candado. **Probé suerte con la llave** y se abrieron. Dentro encontraría una **palanca...**



...con la que **forzar la cerradura** de la puerta de la mansión. Desgraciada o afortunadamente, ya estaba dentro, ya no había vuelta atrás.



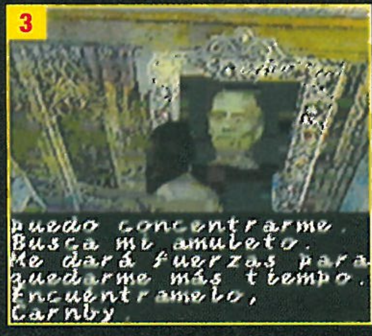
2 LA MANSIÓN



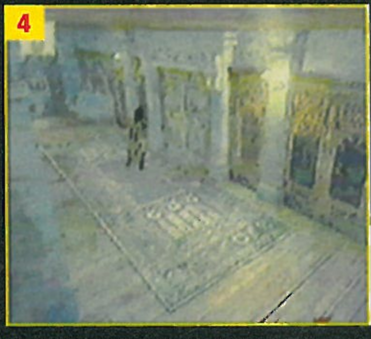
Según entre, giré a mano izquierda y **accedí a un piso superior.** Allí encontraría **una llave dorada.**



Al bajar, un antigüo pero cuidado **espejo** llamó mi atención con un sugerente destello.



En él se reflejaba **mi amigo Fiske**. Intenté hablar con él, pero necesitaba **su amuleto** para que pudiera materializarse durante más tiempo.



También en la **planta baja** había una **puerta doble.** Cerrada, por supuesto. Pero **utilicé la llave dorada** y no hubo problema alguno.



Accedí a un pasillo que se alargaba a izquierda y derecha. ¿Por dónde ir primero?. Lo eché a suertes y...



decidí girar a **mano derecha.** El mobiliario estaba polvoriento y el aire cargado de **un extraño olor** a rancio.



Entré por la **primera puerta** que se cruzó en mi camino. Sigilosamente, ya que no sabía lo que me encontraría al otro lado...



Seguí la **alfombra de color rojo** hasta descubrir **otra enorme puerta doble**. Despertó en mi una gran curiosidad, así que la crucé.

2 → LA MANSIÓN





9 Me encontraba ahora en una **espléndida biblioteca**. No me dejé impresionar y **crucé a mi derecha** por detrás de una extraña escultura.



10 Encontré una **página del diario de Alan Morton** que debía leer. Ésta decía, en resumen, que **existía un pasadizo secreto** muy cerca.

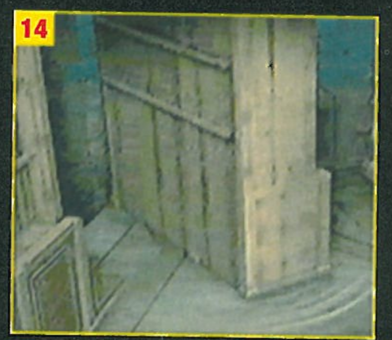


11 Seguí la misma trayectoria y **hallé unas escaleras** que, obviamente, subí con pies de plomo.

12 Ya en el piso superior encontré **un interruptor que activé** sin más preambulos. Escuché un intrigante ruido sordo.



13 Continué avanzando hasta que unas **sospechosas grietas** en el suelo me hicieron detenerme.



14 A su lado, **una palanca.** Su acción, que una parte de la extensa librería **se abriese justo detrás de mí.**



15 Dentro pude coger una **llave azul** y **otra página del diario de Alan Morton** que, por supuesto, leería inmediatamente.



16 De repente mi instinto me hizo salir corriendo de allí y **volver al pasillo** del paso **número 6**. Opté por examinar la otra parte del corredor.



17 Justo al lado de los muebles ensangretados descansaba una puerta. Dentro cogí, en un armario, **parte de una escopeta**.



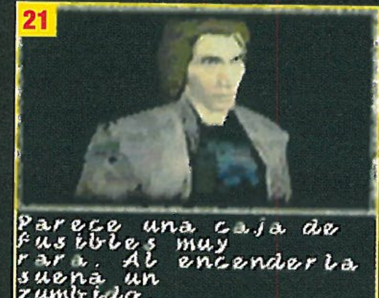
18 Más adelante, una escalera. Al final de ella encontraría una nueva puerta cerrada, que **pude abrir usando la llave azul**.



19 Esperaba, antes de cruzarla, algo más interesante que lo que en realidad encontré: **un simple pasillo.**



20 Me dirigí a mano derecha hasta cruzarme con **una puerta situada en una esquina del pasillo.**



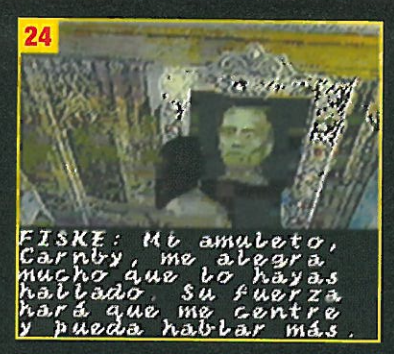
21 En la habitación que guardaba, **activé un interruptor**, cosa que más tarde agradecería.



22 Seguí andando por el corredor sin desviarme por ninguna bifurcación hasta toparme con un busto. **De él colgaba el amuleto de Fiske.**



23 Justo a su derecha, en una habitación desordenada, **hallé una llave de latón.**



Como ya tenía el amuleto decidí **llevárselo a mi amigo Fiske**. Después de oir sus sabios consejos, regresé al pasillo del **número 20**.



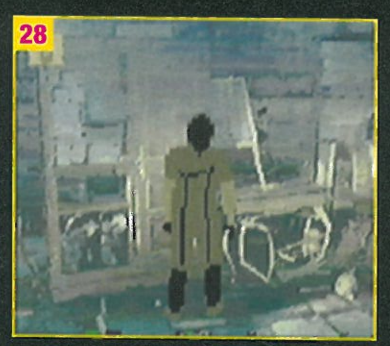
Ahora tomé la primera y única desviación del pasillo. Me topé con una puerta cerrada que logré abrir **con la llave de latón**.



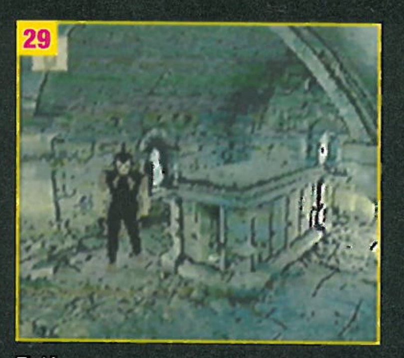
Ésta daba acceso al ático, donde descubrí **un pomo y la pieza que le faltaba a mi escopeta**. Ahora sabrán lo que vale un peine, las bestias.



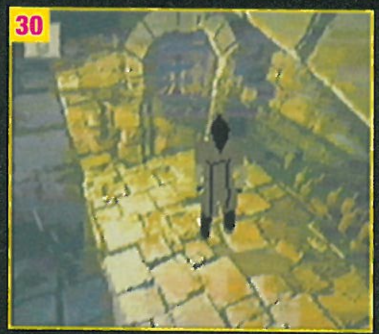
Volví a la puerta doble del **número 5** en el recibidor. A su lado había otra puerta a la que **le faltaba el pomo**. Utilicé el que llevaba para abrirla.



Una vez en los sótanos peiné la zona. y, en un armario semidestruido, **hallé una bolsa con polvos.**



Bajé por una cuesta y utilicé los polvos **en una estatua de oro**. El sarcófago adyacente dejó a la vista un compartimento con **una llave**.



Con ella abrí la única puerta que encontré en los sótanos. Ahora tenía **acceso a las alcantarillas**.



Avancé con cuidado por las aguas, esquivando todo lo que **se movía** o balanceaba sospechosamente.




Por no hablar de **la gran serpiente** que descansaba plácidamente y que, ni mucho menos, debía molestar. Hacerlo sería...un suicidio.

Por fin **respiré aire fresco**, dejando atrás las nauseabundas alcantarillas. Otra de éstas y no sobrevivo...

3 ENCUENTRO INESPERADO



Aparecí en un oscuro paisaje **gobernado por la niebla** y la humedad. Tras un rato andando descubrí una verdadera maravilla...



...arqueológica: **seis monolitos** dispuestos en circulo. Al acercarme **una horrenda criatura** me atacó por sorpresa. Era la horrible bestia...

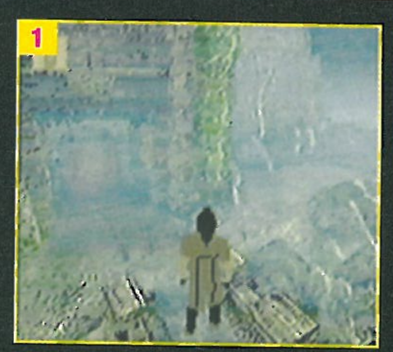


...en la que se había convertido **Morton**. Disparándole en cada instante en el que aparecía (sin dejar que se me abalanzase)...

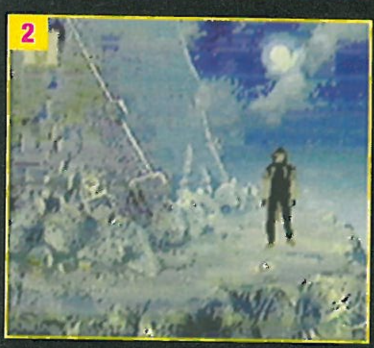


... conseguí que la horrible criatura **acabara huyendo**. Después del susto, continué hacia adelante hasta dar con **un puente.**

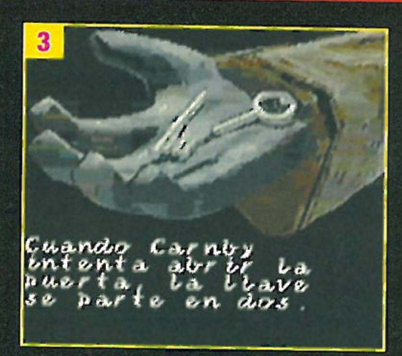
4 EL CASTILLO



1 Al otro lado del puente, una especie de **fuerte o castillo** aguardaba desde hace tiempo en preocupante silencio (qué bonito).



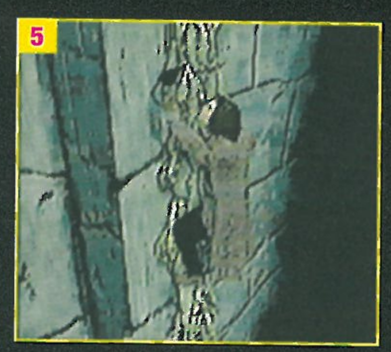
2 La puerta principal estaba cerrada, pero **encontré una llave** bordeando el muro por la izquierda.



3 Para mi desgracia, **la llave se quebró** al introducirla en la cerradura. Mi desesperación rozaba límites, y en un intento por tranquilizarme...



4 ...mirando al cielo y respirando hondo, descubrí **una enredadera que ascendía** abruptamente hasta lo alto de la muralla.



5 Recordé mis **guantes de jardinero** (bueno, los que cogí prestados) y los usé para **trepar por la enredadera** sin lastimarme con las espinas.



6 Una vez arriba,< **avancé sin problemas**, linealmente, sin desviarme del camino para nada.



7 Después de acabar con la segunda horda de bichos, tomé el desvío de la izquierda y encontré **una llave esqueleto** incrustada en un tótem.



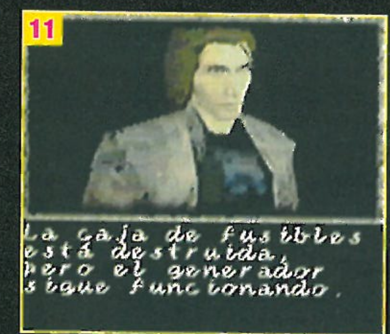
8 Volví al desvío y ahora seguí de frente. **Una gran luna iluminaba una puerta** al final del camino.



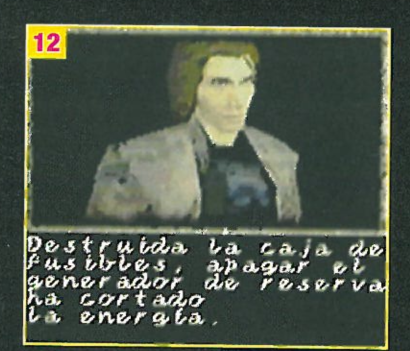
9 Después de entrar me llevé una gran sorpresa. Alguien se había dejado "olvidada" **una ballesta con flechas**. Pocas arañas se me resistirían ahora.



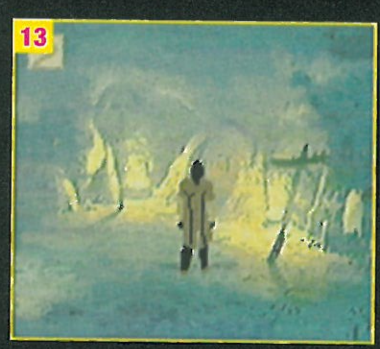
10 Había una puerta cerrada. Y la llave, en mi bolsillo. Me encontraba ahora en **un sospechoso laboratorio**. Cuando lo examiné, encontré una...



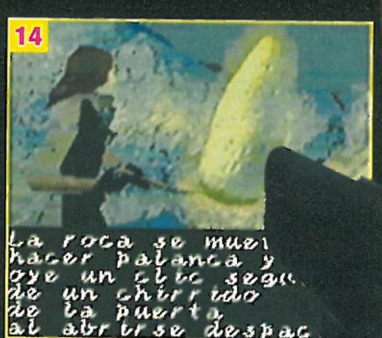
11 **...caja de fusibles, un pequeño generador** y una puerta protegida por **peligrosos rayos eléctricos**. A su lado, en un armario, una ...



12 **...mini bomba** que usé pará reventar los fusibles. Aun así, el generador seguía produciendo energía. Así que me puse los guantes y lo desactivé.



13 Salí del laboratorio y anduve un buen trecho, creo que por el fondo de un profundo cañon. **Tras cruzar un puente de lianas**, llegué a una...



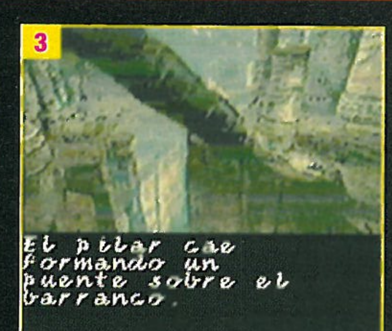
14 ...explanada con una puerta circular cerrada. Descubrí una roca que, **desplazada con la palanca,** abría la puerta.



5 EL LABERINTO


1
Crucé la puerta y continué avanzando. Después de encontrarme con **otra puerta en forma de arco** y cruzarla, hice un alto en el camino.


2
Varios pilares obstaculizaban el camino. Pero uno de ellos se mostraba bastante más deteriorado que los demás. **Intenté empujarlo...**



3
...pero mi fuerza era insuficiente para tirarlo. Entonces recordé **mi eficiente palanca** y la utilicé. Conseguí derribarlo y formar un puente.


4
Lo crucé. Entonces, un extraño **campo de fuerza** captó mi atención y, sin pensarmelo dos veces, decidí acercarme a él. Fui teletransportado.

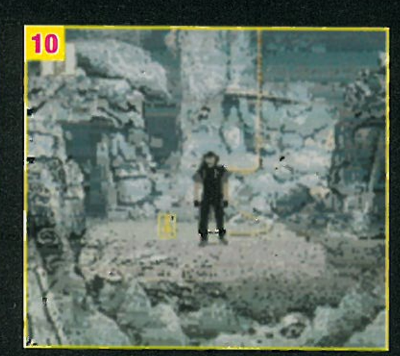

5
Al "otro lado" hallé una puerta que, ya puestos, atravesé. Algo brillaba en el suelo. **Una mini bomba**. Seguí avanzando hasta un cruce.


6
Tenía todo el aspecto de ser **un laberinto**. Después de probar varias veces llegué a la conclusión de que debía tomar primero el desvío de...


7
la izquierda y, a continuación, el de la derecha. Paradójicamente, volví **al mismo lugar (6)**. Intenté salir del laberinto, pero no pude. Regresé ...


8
de nuevo al mismo lugar. Pero no cedí en mi decisión, y volví a intentar salir. Debía estar loco, aparecí en una repisa donde **encontré una gema**.


9
Al volver, un fluido de color amarillo avanzaba por los pasillos del laberinto. A modo de **"baldosas amarillas" decidí seguirlo** y, tras...

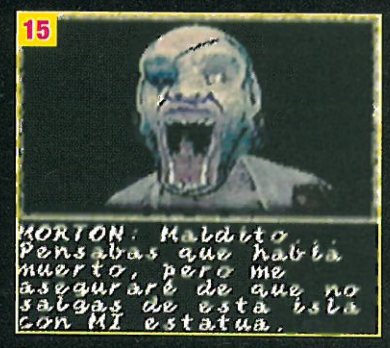

10
...un largo rato andando, me deslicé por una liana hasta **una caverna con dos puertas**.


11
La de mi izquierda conducía hasta **la estatua**. Desafortunadamente, la protegía un peligroso campo de fuerza. Busqué otras alternativas...

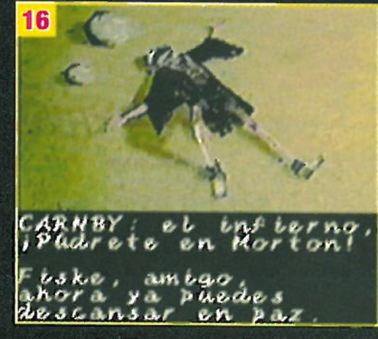

12
La otra puerta me condujo hasta una explanada en la que había tres desviaciones. Tomé **la de la derecha** (elevada) y seguí andando para...


13
...llegar a un artefacto similar a un generador, creí que el mismo que **protegía la estatua**. Así que decidí volarlo por los aires. Coloqué la...


14
...bomba, **la encendí** con el mechero y salí corriendo de aquel lugar. Regresé a por la estatua y, al tocarla, fui **teletransportado a la mansión.**



15
Conocía perfectamente el camino, así que **corrí hacia el hidroavión** sin mirar atrás. Intenté evitar a Morton, como bien me aconsejo Fiske, pero...



16
...no pude. Tuve que enfrentarme a él y derrotarlo. ¿Cómo? Alejándome todo lo posible para dispararle **de lejos** (sin parar de moverme). Adiós.

- Conviértete en motero profesional con nuestros consejos.
- Todos los mapas para que no te pierdas, y los puntos más peligrosos.
- Nuevos trucos y los últimos circuitos especiales.

¡Máxima velocidad!

EXCITEBIKE 64

SEGUNDA PARTE

Si eres de los que se ponen de los nervios en la parrilla de salida y siempre arrancas antes de que se encienda la luz verde... y en las curvas más bien vas pisando huevos en vez de apurar al máximo... Aquí está solución definitiva a tus problemas: la segunda entrega de nuestra guía analiza los puntos más complicados de cada circuito y te da los mejores consejos.

MEDALLA DE BRONCE

KYOTO, JAPÓN

Nº Vueltas: 3
Tiempo estimado: 1min 25sec
Motoristas recomendados: Vicky 'The Vixen' Steele - Sarah 'Sugar' Hill





SIN PROBLEMAS

Este circuito no te supondrá ningún esfuerzo adicional. Lo único que tienes que hacer es ir al **máximo de velocidad,** y a la hora de tomar las curvas **mejor frenar un poco** que abusar del botón R.

ZONA PELIGROSA

El único problema que se nos ha planteado ha sido **no chocar con los adversarios en las curvas.** Un remedio podría ser ir por los laterales sin acercarnos demasiado a la valla. Corres tu riesgo, pero tienes más probabilidades de salir con buen pie.



MOUNTAIN QUARRY

Nº Vueltas: 2
Tiempo estimado: 2min 25sec
Motoristas recomendados: Tricky Ricky Stern - Vicky 'The Vixen' Steele



EVITA AGLOMERACIONES

Nada más comenzar la carrera debes **evitar meterte en el embudo de corredores** que se forma antes de la primera curva. Si quieres librarte de una buena tunda, procura ir **detrás de los demás y luego pisar a fondo** el acelerador.



EL LAGO

A lo largo del circuito encontrarás **dos charcos** que te harán **perder algo de velocidad.** Para evitarlo, **ponte a una rueda** haciendo un buen caballito y marchando que es gerundio. Oye, alguna utilidad habría que buscarle.



LA DUDA

Después del **gran salto en la recta de la zona Este,** el segundo esconde un **atajo** que sólo podrás tomar si **no utilizas el turbo;** pero lo que ganas con el atajo, lo pierdes reduciendo la velocidad para poder cogerlo.



ACELERANDO

Después de cada gran salto, debes **aterrizar con la rueda delantera para retomar velocidad.** Si quieres acelerar en la zona de montículos previa a la meta, confórmate con utilizar el turbo constantemente.



LA ÚLTIMA CUESTA

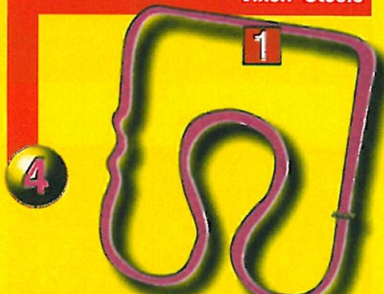
Antes de llegar a la meta tendrás que **subir una cuesta** de las que te pide el cuerpo que utilices el turbo. Pues de eso nada, porque como lo hagas te verás de morros contra el cartel que pone Finish.

HOUSTON, TEXAS

Nº Vueltas: 3
Tiempo estimado: 2min 20sec
Motoristas recomendados: .. Tricky Ricky Stern - Sarah 'Sugar' Hill - 'Jumpin' Jim Rivers - Vicky 'The Vixen' Steele







CURVA PELIGROSA

Este **circuito es muy sencillo:** suelta el acelerador en todas las curvas y, en la última previa a la meta, pulsa **B + R porque es muy cerrada.** Por cierto, ¿te has dado cuenta que los circuitos cerrados son más fáciles?

ORLANDO, FLORIDA

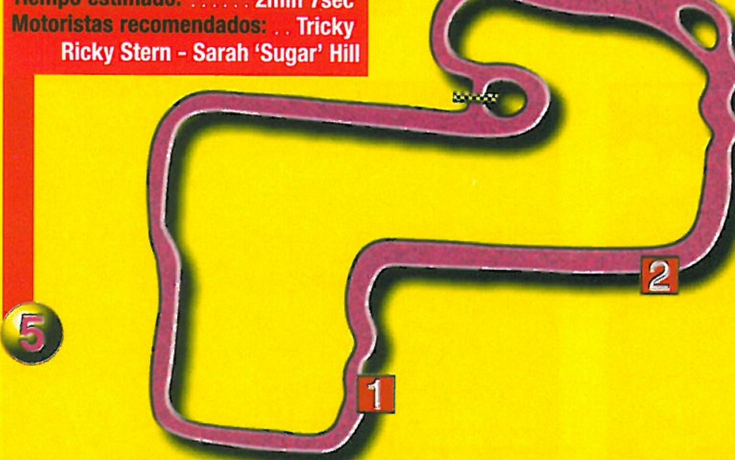
Nº Vueltas: 3
Tiempo estimado: 1min 42sec
Motoristas recomendados: ... ricky Ricky Stern - Sarah 'Sugar' Hill - 'Jumpin' Jim Rivers - Vicky 'The Vixen' Steele

CON UN POCO DE PERICIA

Apura la velocidad en esta recta porque es el único lugar donde podrás correr. El resto alterna **curvas sencillas con otras cerradas** que necesitan los botones B y R.

LEFTY'S MILL

Nº Vueltas: 2
Tiempo estimado: 2min 7sec
Motoristas recomendados: .. Tricky Ricky Stern - Sarah 'Sugar' Hill





EL CAMINO DE TRONCOS

Los troncos son uno de los **obstáculos** que más tiempo te harán perder. Para superarlos sin problemas, intenta mantener una **velocidad de 40 Mph.** Nunca vayas a menos de 30 Mph porque te quedarás muy descolgado.

DE SALTO EN SALTO

Si quieres ahorrarte unos valiosos segundos, **después del salto de la curva Oeste dirígete hacia la izquierda** (con R) para meterte en la zona verde. Toma velocidad y déjate guiar por la ley de la gravedad, de salto en salto subiendo por la caseta.

MEDALLA DE PLATA

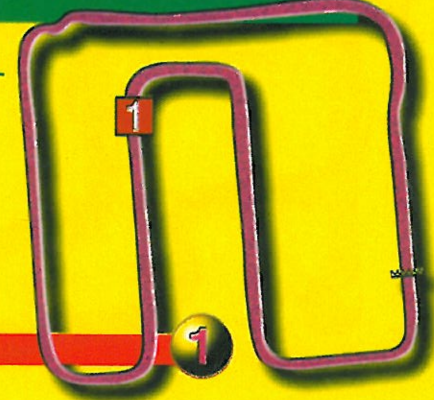
NASHVILLE,TENNESSEE

Nº Vueltas: 3
Tiempo estimado: 2min 2sec
Motoristas recomendados: .. Tricky Ricky Stern- Sarah 'Sugar' Hill - Vicky 'The Vixen' Steele



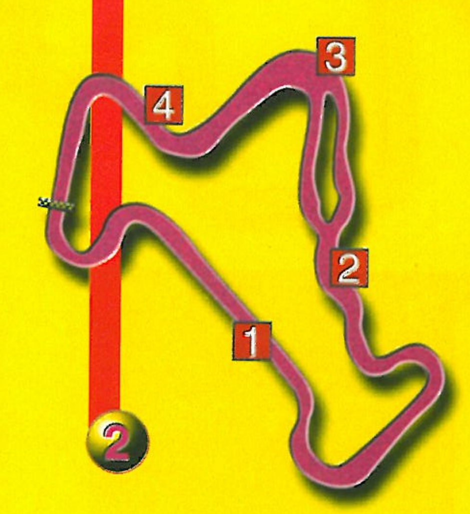
UN POCO MÁS DIFÍCIL

Copia literal del circuito de Orlando, no tendrás que preocuparte por las **curvas de 90º:** podrás rebasarlas por el agua utilizando el botón R. Los **saltos** tampoco son muy complicados, aunque debes tener cuidado tras el primero, y girar en el aire para tomar la curva de la izquierda, como mostramos aquí.



CANYON CHASM

Nº Vueltas: 2
Tiempo estimado: 3min
Motoristas recomendados: .. Tricky
Ricky Stern - Sarah 'Sugar' Hill





RETOMAR LA CARRERA

Tras el tercer salto después de la salida, **evita elevarte demasiado** si quieres retomar velocidad.





VOLANDO VOY...

Pasado el tercer túnel, **mantén una velocidad de 40 Mph** para dar el salto previo al cañón. Intenta aterrizar con la primera rueda en la gran cuesta para retomar 70 Mph, y **sal disparado** para atravesar el gran cañón mientras **mantienes atrás pulsado.**



SER O NO SER

A la hora de tomar el **primer túnel** surge una duda: ¿izquierda o derecha? Pues **si eliges derecha** lo tendrás mucho más fácil. Así que en tus manos queda.



... VOLANDO VENGO

En el **segundo túnel** trata de mantenerte **entre 50 y 70 Mph** con mucho cuidado de **no estrellarte contra las vigas** (mucho ojo con la última curva). Cuando salgas, verás que hay multitud de montículos de arena esperándote para sobrevolar. No te cortes lo más mínimo.

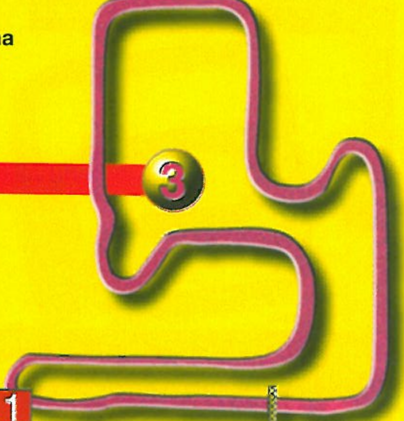
LONG ISLAND, NEW YORK

Nº Vueltas: 3
Tiempo estimado: 2min 24sec
Motoristas recomendados: .. Tricky
Ricky Stern - Sarah 'Sugar' Hill -
Vicky 'The Vixen' Steele



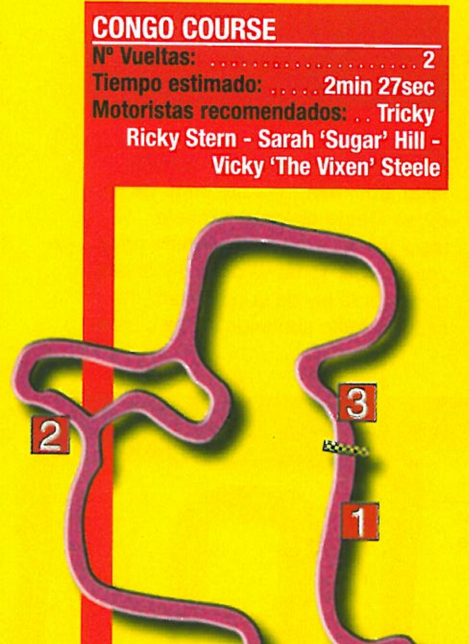
CONTROL Y PRECISIÓN

Una curva ejemplar para saber lo que verás aquí. Curvas variadas de sopetón que irás tomando con mayor pericia a medida que practiques. Eso, la **práctica, y un buen control,** evitarán que te salgas de la pista.



CONGO COURSE

Nº Vueltas: 2
Tiempo estimado: 2min 27sec
Motoristas recomendados: .. Tricky
Ricky Stern - Sarah 'Sugar' Hill -
Vicky 'The Vixen' Steele





CUIDADO CON LAS PALMERAS

En la medida de lo posible intenta situarte en la **parte del centro de la pista a la hora de dar los saltos.** O eso, o te estrellarás contra las palmeras.



ENTRE LA MALEZA

Este **atajo al nordeste del mapa** está protegido por unas ramas. Cuando las localices a la izquierda, adéntrate, y **a la hora de salir, ver por la izquierda.**



UN ATAJO PELIGROSO

Cerca de la línea de meta, verás a tu derecha un bello y verdoso **camino por el que te podrás colar para ahorrarte** unos segundos. Mucho cuidado si vas a toda pastilla, porque seguramente acabarás como un póster, pegado en la pared de al lado. Afloja y ve tranquilito, que merece la pena.

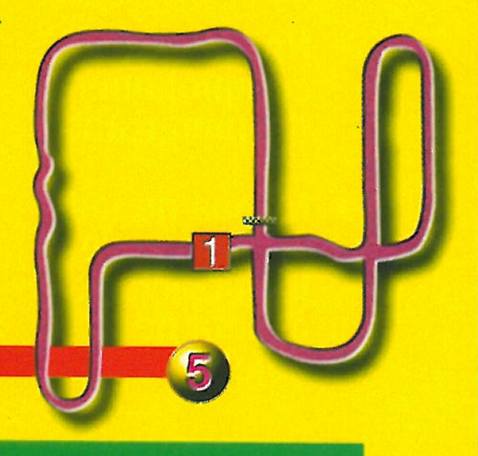
LAS VEGAS, NEVADA

Nº Vueltas: 3
Tiempo estimado: 2min
Motoristas recomendados: . . Tricky Ricky Stern - Sarah 'Sugar' Hill - Vicky 'The Vixen' Steele



EL MÁS SENCILLO

Este circuito es de lo más fácil que hay. **Evita a toda costa acercarte a los lados:** frenar, R y soltar el acelerador para luego volver a pisar, son bienvenidos. Después de cada giro **pulsa turbo y acelera** para salir disparado, como hacemos en esta pantalla.



LOS MEJORES TRUCOS

Lo dijimos en el número anterior y lo repetimos en éste para todos a los que se les ha atragantado: si quieres activar el menú de trucos pulsa **L + C-Derecha + C-Abajo + A en el menú principal.**

[1] JUGAR DE NOCHE
Pues eso mismo si introduces **MIDNIGHT** en la pantalla de trucos. Los escenarios son exactamente iguales, sólo que ahora juegas de noche. Algunos circuitos te gustarán más así.

[2] BAJA LA TEMPERATURA
Con este truco, cada vez que realices una maniobra especial verás como la temperatura del motor vuelve a cero. Introduce **SHOWOFF** y será tuyo.

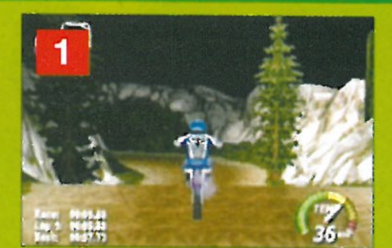
[3] COLORES EXTRAÑOS
Verás todos los circuitos de forma diferente si introduces **ROTCOLS.** Así puedes verlo en la imagen que hemos sacado, por cierto del circuito de España.

[4] DOWN HILL
Introduce el grito de guerra **WHEEEEEEEE** y dentro de los circuitos especiales selecciona **High Climb.** Ahora en vez de subir, tendrás que bajar... y es difícil, difícil. Ten cuidado porque siempre tenderás a ir hacia la derecha.

[5] CORREDORES FANTASMA
Para una máxima experiencia, qué mejor que correr de noche contra unos corredores semitransparentes. Escribe **XLURIDER.**

[6] MOTORISTAS CABEZONES
Si en la anterior entrega vimos como convertir en pin la cabeza de los corredores, este mes toca hacer un "super-deformed". Si así lo deseas, introduce **BLAHBLAH.**

TODOS LOS ESPECIALES
Los movimientos secretos de todos los corredores se activarán escribiendo **TRICKSTER** donde ya sabes. Apréndetelos y harás un buen papel.













CIRCUITOS ESPECIALES

[1] SOCCER
Este modo es de lo mejorcito que encontrarás en Excitebike 64 para **aprovechar el modo multijugador.** Para acceder, primero tienes que **acabarte el campeonato Silver del modo novato;** o sea, que tienes que conseguir todas las banderas y quedar en primera posición. Una vez activado, lo mejor será guiarse por los sentidos... porque el único truco de este **extraño partido de fútbol es meter gol, y las piernas son las ruedas de la moto.** Y los pilotos no son ni Zidane, ni Saviola, ni Mendieta. Eso mismo.

[2] HILL CLIMB
Para jugar al **circuito más difícil y complicado del cartucho,** tienes que concluir con éxito el **nivel Amateur.** A simple vista parece que sólo hay que subir una montaña y ya está, pero no. Está plagado de trampas esparcidas en tres niveles. Debes superar cada uno en menos de dos minutos o de lo contrario (o también si te caes), volverás al principio. Toma nota de estos consejos:
1. En primer lugar **evita a toda costa situarte en el lado izquierdo cerca del borde:** la inclinación de la montaña tiende a tirarte.
2. **Elige un corredor que tenga un buen turbo.** Bobby, Nigel y Vicky son los mejores
3. **No te pases con la velocidad.** A medio gas podrás superar muchos obstáculos. Un turbo mal empleado te hará caer, un mal giro te tirará, y un caballito te sacará de pista.



EXCITE 3D
Tienes que **pasarte el modo Challenge en el nivel Pro** para activar este fantástico modo, **clavadito al de ExciteBike de NES,** pero en 3D. La mecánica es igual, con distinta perspectiva. Pulsa C para cambiar la vista.



- Niveles 9 y 10 completamente desmenuzados.
- Mapas de los puntos clave y localización exacta de objetos.
- Passwords para que puedas empezar directamente donde prefieras.
- Y cómo escapar de los rusos sin armas ni nada.

Todos los mapas del mundo

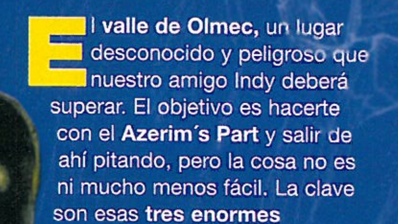
INDIANA JONES

TERCERA PARTE

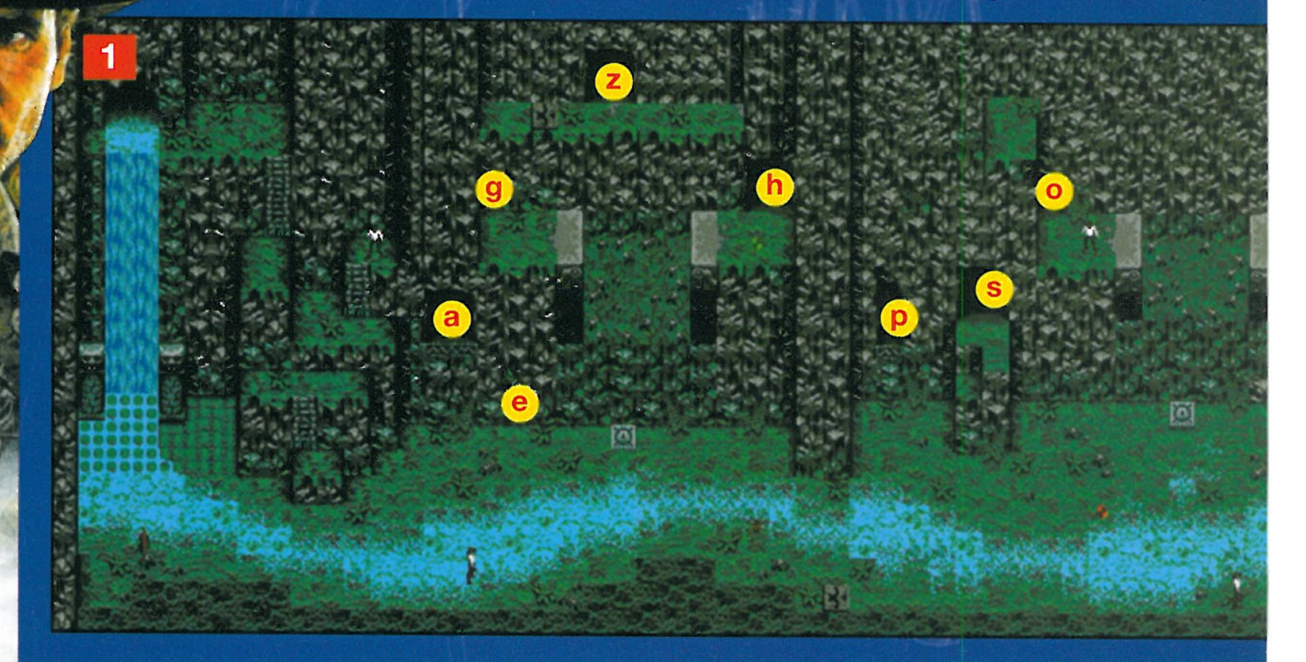
Indy, por mapas no será, desde luego. Esta entrega te damos dos niveles mascaditos, 9 y 10. Precisamente dos de los más chungos. En el primero porque nos apresan los rusos, tras un recorrido agotador. El segundo porque escapamos de ellos, tras otro recorrido no menos cansino. Bueno pues aquí tienes todo eso, con pelos y señales.

NIVEL 9 OLMEC VALLEY

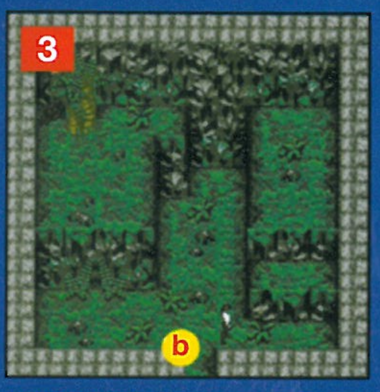
Password: GMFWRWZZ



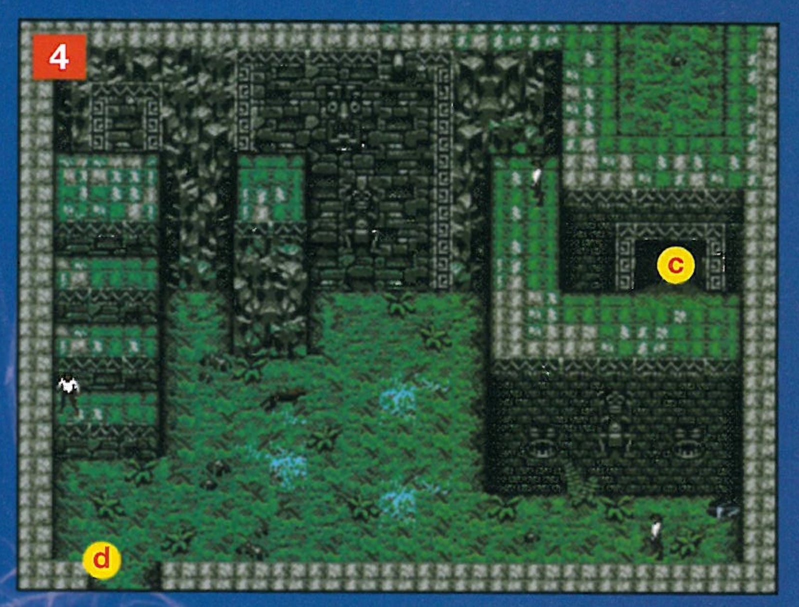
El **valle de Olmec,** un lugar desconocido y peligroso que nuestro amigo Indy deberá superar. El objetivo es hacerte con el **Azerim´s Part** y salir de ahí pitando, pero la cosa no es ni mucho menos fácil. La clave son esas **tres enormes plataformas** con sus correspondientes interruptores debajo. Debes colocar un bloque de piedra sobre cada uno de ellos para mantenerlos pulsados. Ve por (a) y hallarás **el primero,** empújalo hasta que desaparezca de la pantalla y después hasta el interruptor. Así activarás la primera plataforma y podrás entrar por (h). Poco después tienes que llegar hasta una puerta aparentemente inaccesible en el exterior. ¿Cómo lo hago? Desde (o) salta a la plataforma de abajo y de ahí hasta la puerta (p) para encontrar el **segundo bloque.** Avanza entre las diferentes estancias hasta llegar a la zona de la cascada (x) -mira en la siguiente página-. **Bajo el agua hay otro bloque,** debes cerrar la cascada pulsando sobre el interruptor en forma de cara,



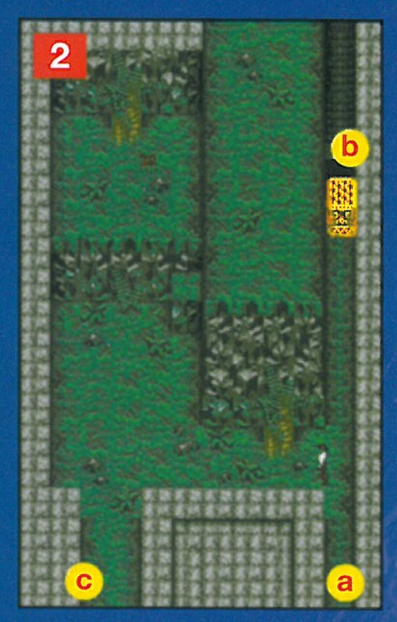
a la izquierda de donde sale el agua. Así podrás llegar después hasta el preciado Azerim's Part. Pero la fiesta aún no ha terminado, ve entonces abajo y úsalo sobre la baldosa cerca de donde colocaste el primer bloque dorado para llegar hasta una estancia superior (z). Te aguarda una desagradable sorpresa: **los rusos te estaban esperando y caerás apresado.** Al menos el nivel concluye al fin, todo un alivio.



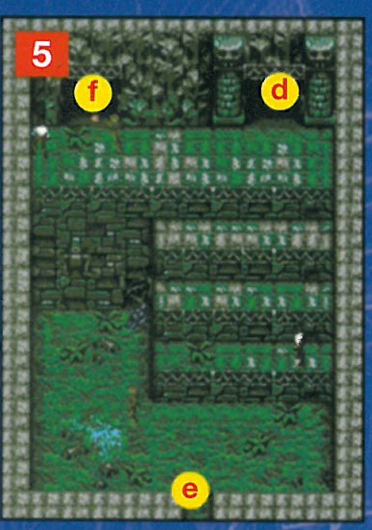
Nada interesante por aquí, será mejor regresar por donde vinimos.



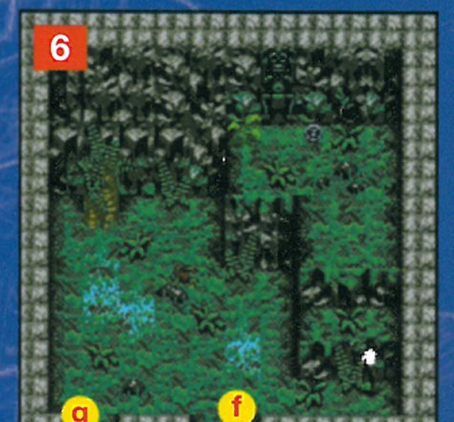
Toca usar el látigo en este escenario. No, si ya te decíamos que esto es un puro vicio, y no veas lo que engancha la musiquilla.



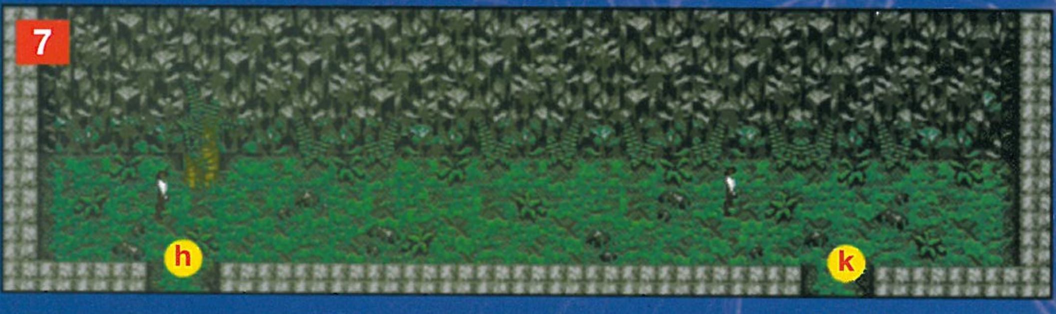
Bloque dorado a la vista (si, no disimules que está ahí mismo). El primer interruptor es cosa hecha.

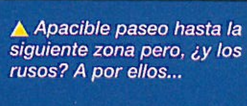


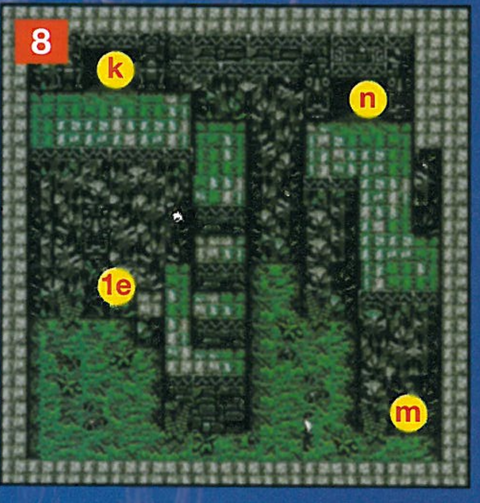
Práctica el "tiro al ruso". Saca el pistolón y regálales algo de plomo.

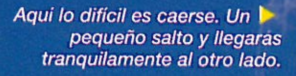


Nunca está de más hacerse con un tesoro, y si está tan a mano como éste es casi obligatorio. Eso sí, no descuides al bicho que pica.

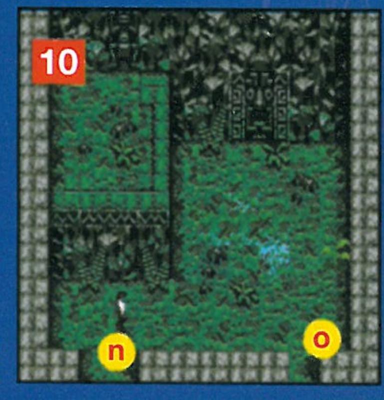



Apacible paseo hasta la siguiente zona pero, ¿y los rusos? A por ellos...

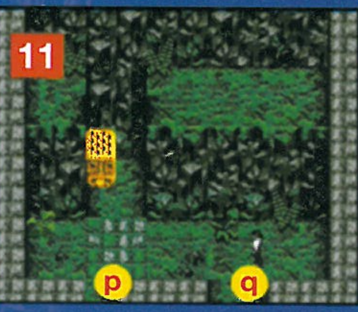



Aquí lo difícil es caerse. Un pequeño salto y llegarás tranquilamente al otro lado.

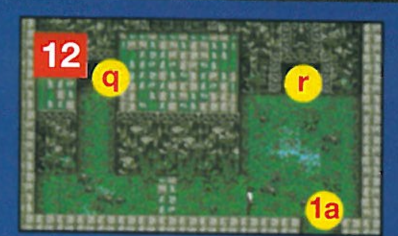
¿Has visto qué buena pinta tiene este tesoro? Pues nada, otro más al bolsillo. Te vas a hacer de oro, Indy...



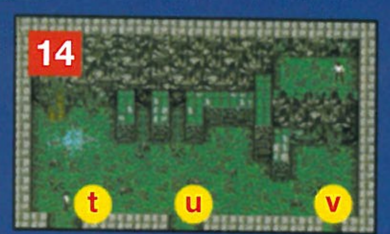
Ánimo, que ya te queda muy poco para llegar hasta el siguiente bloque.



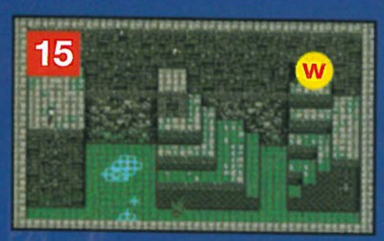
Anda, si ya está ahí. Pues menuda suerte. Ahora lo tiramos disimuladamente y a correr.



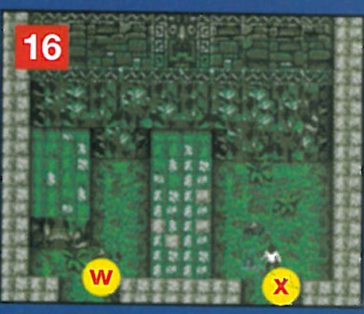
Parece que los rusos te han cogido miedo. ¿Se habrán ido todos?



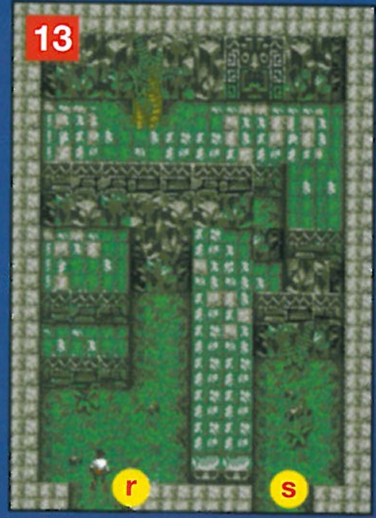
Otra zona tranquilita. Esto empieza a oler pero que muy mal.



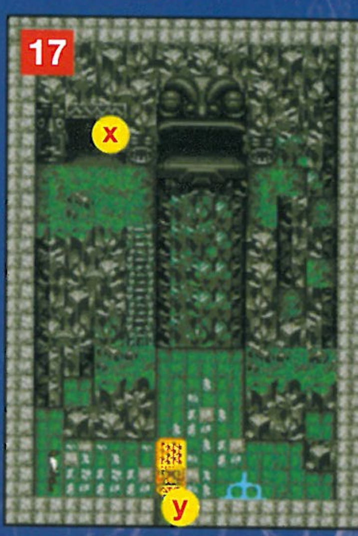
Emplea a fondo tu látigo, que lo demás es pan comido.



Justo detrás de esto, te encontrarás con la cascada.



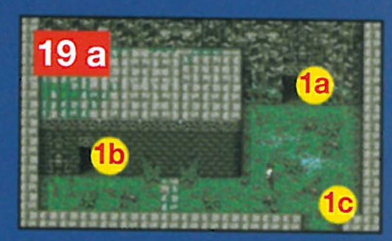
Algo de ejercicio, para variar. Unos cuantos saltos y listo.



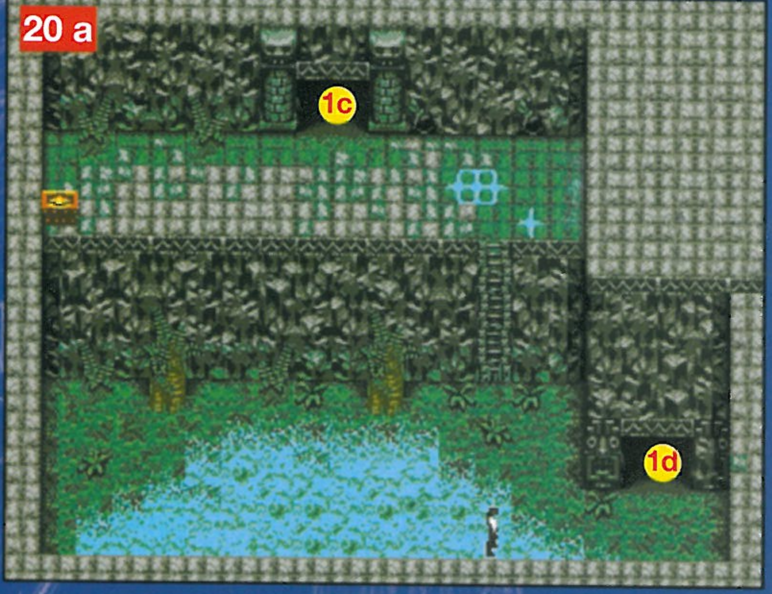
Sí, ha sido una locura vaciar la piscina. ¿Pero en qué estaría pensando Indy?

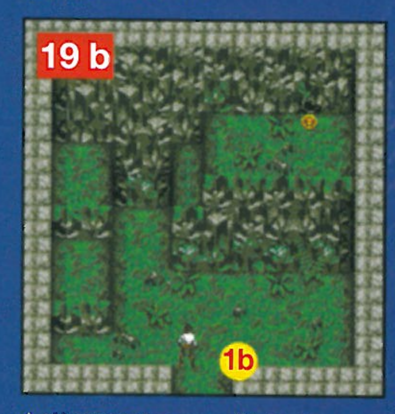


Vaya, tanto buscar a los rusos y ahora nos pillan a traición.

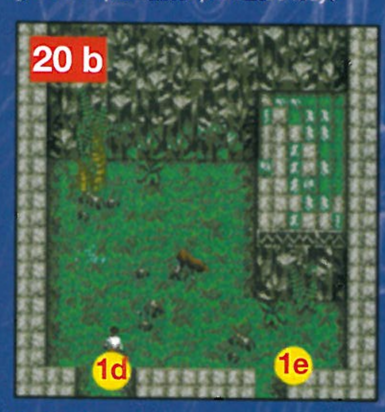


No te vengas abajo, ya habrá ocasión de "charlar" con los rusos más adelante.





Y luego dirán que es difícil hallar tesoros. Pues fíjate que aquí abundan.



El bichejo se acerca. ¿Será bueno o malo? Por si acaso, ¡¡dispara!!

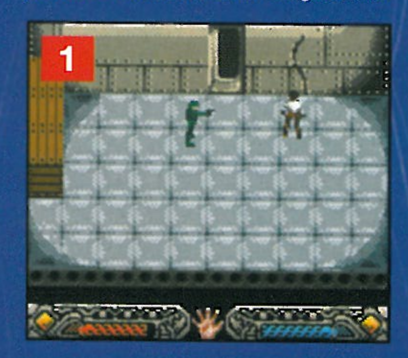
Bueeeeno, sí, aquí hay otro más. Y éste sí que es gordo (¿lo ves, ahí arriba?). Seguro que ese tesoro queda monísimo encima de la televisión.

NIVEL 10 VI PUDOVKIN

Password: DTLXQSNL

Oh no, los rusos han apresado a Indy en una de la bodegas del VI Pudovkin, y le han requisado todos sus objetos. Como no tienes pistola, cuando intentes escapar resguárdate tras las cajas y corre a la puerta en cuanto el guardia te dé la espalda.

Comienza la fuga y tu objetivo debe ser recuperar todos los objetos. A la izquierda de donde sales hay una palanca, púlsala para atraer al guardia y pillar en la habitación contigua el **Taklit´s Part** y un martillo. Si continúas recto encontrarás la **pistola y una balsa hinchable**, que te servirá para huir del barco. Ve ahora por arriba y localiza el **Urgon´s Part** para utilizarlo en esta "sospechosa" grieta (1) para alcanzar la cubierta. Allí verás una nueva hendidura en la pared, y dentro podrás escuchar una **interesante conversación de Volodnikov** y su próximo destino: Meroe. Dirígete a la zona izquierda de cubierta y revisa la taquilla del piso inferior para coger el **Azerim´s Part y un Iron Crank** (2). Por la zona de al lado llegarás hasta este punto y ahí debes usar el Iron Crank para **recuperar el látigo y pillar la Cabin Key.** Utilízala en la parte derecha de cubierta y golpea la palanca con el martillo. Usa el Iron Crank en la parte opuesta -junto a la pequeña escalera- y sal de allí con la balsa hinchable (3).







Expertos en Informática y Videojuegos



www.centromail.es

GAME BOY ADVANCE

Promoción válida hasta fin de existencias



MORADA — 21.495 / 20.990

AZUL TRANSPARENTE

BLANCA

ROJA TRANSPARENTE

COMPRA YA TU GB ADVANCE Y LLÉVATE DE REGALO UNA EXCLUSIVA LÁMPARA



ADAPTADOR CORRIENTE NINTENDO — 3.990

BOLSA SAFARI ADVANCE GO — 1.990



GAME LINK CABLE SET — 2.195

ARMY MEN ADVANCE — 8.990 / 8.490



BOMBERMAN TOURNAMENT — cons.

CASTLEVANIA: CIRCLE OF THE MOON — 8.990 / 8.490



F-ZERO: MAXIMUN VELOCITY — 7.495 / 6.995

GT ADVANCE — 10.990 / 10.490

JURASSIC PARK III: DNA FACTOR — cons.

KRAZY RACERS — 8.990 / 8.490

KURUKURU KURURIN — 7.495 / 6.995

PINOBEE: WINGS OF ADVENTURE — 9.490 / 8.990







RAYMAN ADVANCE — 8.995 / 8.495

READY 2 RUMBLE 2 — 8.990 / 8.490

SUPER MARIO ADVANCE — 7.495 / 6.995

TONY HAWK'S PRO SKATER 2 — 9.490 / 8.990

TOP GEAR GT CHAMPIONSHIP — 8.490 / 7.990

TWEETY AND THE MAGIC GEMS — 7.990 / 7.490



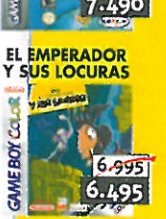


GAME BOY COLOR



13.990 / 13.490

PURPLE, BERRY RED, LIME GREEN, YELLOW, TEAL



ALONE IN THE DARK: THE NEW KNIGHTMARE — 5.990 / 5.490

COLLIN McMAE RALLY — 6.490 / 5.990

DOUG'S BIG GAME — 6.990 / 6.490

EL EMPERADOR Y SUS LOCURAS — 6.995 / 6.495











EN BUSCA DEL VALLE ENCANTADO — 5.990 / 5.490

INDIANA JONES & THE I. MACHINE — 6.490 / 5.990

LAS SUPERNENAS: EL MALVADO MOJO JOJO — 6.995 / 6.495

LAS SUPERNENAS: LUCHA CON ESE — 6.995 / 6.495











LAS SUPERNENAS: PÁNICO EN TOWNSVILLE — 6.995 / 6.495

PLAYER MANAGER 2001 — 6.490 / 5.990

POKÉMON AMARILLO — 5.990 / 5.490

POKÉMON ORO — 6.990

POKÉMON PLATA — 6.990

POKÉMON PUZZLE CHALLENGE — 6.490 / 5.990







POKÉMON TRADING CARD — 6.490 / 5.990

SPIDERMAN 2: THE SINISTER SIX — 6.490 / 5.990

STUART LITTLE — Cons.

TOMB RAIDER: CURSE OF THE SWORD — Cons.

X-MEN WOLVERIN'S RAGE — 6.490 / 5.990

ZIDANE: FOOTBALL GENERATION — 5.990





N 64 NEW MARIO PAK — 18.990



BANJOO-TOOIE — 12.490 / 11.990



EXCITE BIKE 64 — 9.990 / 9.490



KIRBY 64: THE CRYSTAL SHARDS — 9.990 / 9.490





THE LEGEND OF ZELDA MAJORA'S MASK — 12.990 / 12.490

Ofertas válidas hasta fin de existencias del 1 al 30 de septiembre

A CORUÑA
- **A Coruña** C/ Donantes de Sangre, 1 ✆981 143 111
- **Santiago de C.** C/ Rodríguez Carracido, 13 ✆981 599 288

ÁLAVA
- **Vitoria-Gasteiz** C/ Adriano VI, 4. ✆945 134 149

ALICANTE
- **Alicante**
  - C.C. Gran Vía, Local B-12. Av. Gran Vía s/n ✆965 246 951
  - C/ Padre Mariana, 24 ✆965 143 998
- **Benidorm** Av. los Limones, 2. Edif. Fuster-Júpiter ✆966 813 100
- **Elche** C/ Cristóbal Sanz, 29 ✆965 467 959

ALMERÍA
- **Almería** Av. de La Estación, 14 ✆950 260 643

BALEARES
- **Palma de Mallorca**
  - C.C. Porto Pi-Centro - Av. I. Gabriel Roca, 54 ✆971 405 573
- **Ibiza** C/ Vía Púnica, 5 ✆971 399 101

BARCELONA
- **Barcelona**
  - C.C. Glories. Av. Diagonal, 280 ✆934 860 064
  - C.C. La Maquinista. C/ Ciutat Asunció, s/n ✆933 608 174
  - C/ Pau Claris, 97 ✆934 126 310
  - C/ Sants, 17 ✆932 966 923
- **Badalona**
  - C/ Soledad, 12 ✆934 644 697
  - C.C. Montigalá. C/ Olof Palme, s/n ✆934 656 876
- **Barberá del Vallés** C.C. Baricentro. A-18. Sor. 2 ✆937 192 097
- **Manresa** C/ Alcalde Armengou, 18 ✆938 721 094
- **Mataró**
  - C/ San Cristofor, 13 ✆937 960 716
  - C.C. Mataró Park. C/ Estrasburg, 5 ✆937 586 781

BURGOS
- **Burgos** C.C. la Plata, Local 7. Av. Castilla y León ✆947 222 717

CÁCERES
- **Cáceres** Av. Virgen de Guadalupe,18 ✆927 626 365

CÁDIZ
- **Jerez** C/ Marimanta, 10 ✆956 337 962

CASTELLÓN
- **Castellón** Av. Rey Don Jaime, 43 ✆964 340 053

CÓRDOBA
- **Córdoba** C/ María Cristina, 3 ✆957 498 360

GIRONA
- **Girona** C/ Emili Grahit, 65 ✆972 224 729
- **Figueres** C/ Morería, 10 ✆972 675 256

GRANADA
- **Granada** C/ Recogidas, 39 ✆958 266 954
- **Motril** C/ Nueva, 44. Edif. Radiovisión ✆958 600 434

GUIPUZCOA
- **San Sebastián** Av. Isabel II, 23 ✆943 445 660
- **Irún** C/ Luis Mariano, 7 ✆943 635 293

HUELVA
- **Huelva** C/ Tres de Agosto, 4 ✆959 253 630

JAÉN
- **Jaén** Pasaje Maza, 7 ✆953 258 210

LA RIOJA
- **Logroño** Av. Doctor Múgica, 6 ✆941 207 833

LAS PALMAS DE GRAN CANARIA
- **Las Palmas**
  - C.C. La Ballena, Local 1.5.2. ✆928 418 218
  - Pº de Chil, 309 ✆928 265 040
- **Arrecife** C/ Coronel I. Valls de la Torre, 3 ✆928 817 701
- **Vecindario** C.C. Atlántico, Local 29, Planta Alta ✆928 792 850

LEÓN
- **León** Av. República Argentina, 25 ✆987 219 084
- **Ponferrada** C/ Dr. Flemming, 13 ✆987 429 430

MADRID
- **Madrid**
  - C/ Preciados, 34 ✆917 011 480
  - Pº Santa María de la Cabeza, 1 ✆915 278 225
  - C.C. La Vaguada. Local T-038. ✆913 782 222
  - C.C. Las Rosas, Local A-13. Av. Guadalajara, s/n ✆917 758 882
- **Alcalá de Henares** C/ Mayor, 58 ✆918 802 692
- **Alcobendas** C/ Ramón Fernández Guisasola, 26 ✆916 520 387
- **Getafe** C/ Madrid, 27 Posterior ✆916 813 538
- **Las Rozas** C.C. Burgocentro II, Local 25 ✆916 374 703
- **Móstoles** Av. de Portugal, 8 ✆916 171 115
- **Pozuelo** Ctra. Húmera, 87 Portal 11, Local 5 ✆917 990 165
- **Torrejón de Ardoz** C.C. Parque Corredor, Local 53 ✆916 562 411

MÁLAGA
- **Málaga** C/ Almansa, 14 ✆952 615 292
- **Fuengirola** Av. Jesús Santos Rein, 4 ✆952 463 800

MURCIA
- **Murcia** C/ Pasos de Santiago, s/n. ✆968 294 704

NAVARRA
- **Pamplona** C/ Pintor Asarta, 7 ✆948 271 806

PONTEVEDRA
- **Vigo** C/ Elduayen, 8 ✆986 432 682

SALAMANCA
- **Salamanca** C/ Toro, 84 ✆923 261 681

SANTA CRUZ DE TENERIFE
- **Santa Cruz Tenerife** C/ Ramón y Cajal, 62 ✆922 293 083

SEVILLA
- **Sevilla**
  - C.C. Los Arcos. Local B-4. Av. Andalucía, s/n ✆954 675 223
  - C.C. Pza. Armas. Local C-38. Pza. Legión, s/n ✆954 915 604

TARRAGONA
- **Tarragona** Av. Catalunya, 8 ✆977 252 945

TOLEDO
- **Toledo** C.C. Zoco Europa. Local 20 - C/ Viena, 2 ✆925 285 035

VALENCIA
- **Valencia**
  - C/ Pintor Benedito, 5 ✆963 804 237
  - C.C. El Saler, Local 32A - C/ El Saler, 16 ✆963 339 619
- **Torrent** C/ Vicente Blasco Ibáñez, 4 bajo Izda ✆961 566 566

VALLADOLID
- **Valladolid** C.C. Avenida - Pº Zorrilla, 54-56 ✆983 221 828

VIZCAYA
- **Bilbao** Pza. Arriquibar, 4 ✆944 103 473

ZARAGOZA
- **Zaragoza**
  - C/ Antonio Sangenis, 6 ✆976 536 156
  - C/ Cádiz,14 ✆ 976 218 271

IMPUESTOS INCLUIDOS

EL DIBUJO DEL MES

10 CONTROLLER PAK CADA MES



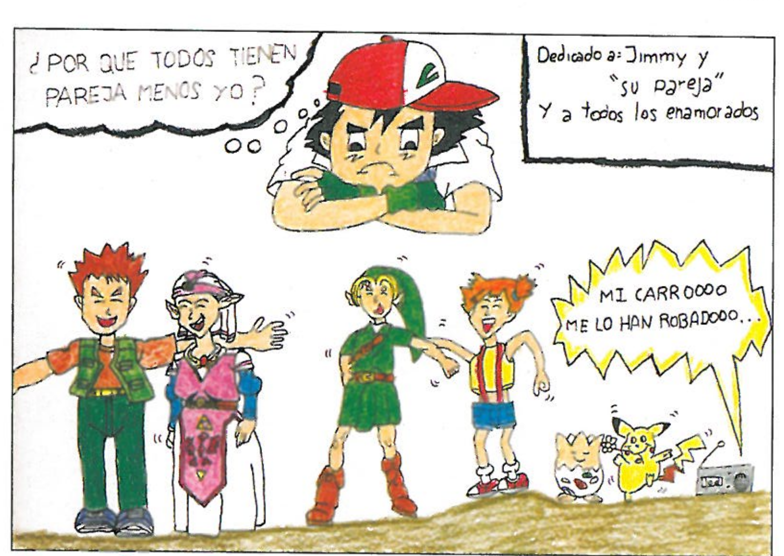
LORENA MARTÍN ZURRO (ZARAGOZA)
Bueno es recordar, con este pedazo de dibujón que mandó Lorena tiempo ha, que la primera aventura de Link en N64 marcó un antes y un después en la industria del videojuego. «Ocarina of Time» se llevó los mejores premios, y Lorena (ya era hora) también.



FABIOLA DÍAZ (CIUDAD REAL)
Mari: ¡Por Ares, qué bonitooo! Y qué estilazo tan personal en el trazado, y...



JAVIER ESCOMS (VALENCIA)
Jimmy: ¡Qué meloncólico estoy! Está tan rico, el melón "frejco", que... ¡Ay, mi tripa!



MIGUEL ÁNGEL PASCUAL GOLDARAZ (NAVARRA)

DICE JIMMY QUE SI NO OS SALIÓ BIEN NINGUNO DE LOS DIEZ PUFOS PARA CONSEGUIR LA GBA, QUE BUENO.

GANADORES DE CONCURSOS

JUEGO EXCITEBIKE 64 (N64)

Luis M. Cuesta Iñiguez de Heredia (Alava), Eliseo Gras Cantó (Alicante), Roque Torrent Somalo (Barcelona), Alexis Blanco Amador (Gran Canarias), Mikel Sastre Hernández (Guipúzcoa), Antonio Ramírez Buendía (Jaén), Juan J. Truchero García (León), Víctor López Pacheco (Madrid), Santiago Gómez Benito (Madrid), David Martínez Pérez (Murcia), Jose E. Pascual Padilla (Murcia), Adrián Martín del Marco (Sevilla), Juan Bautista Martínez Auñón (Valencia), Natanael Recuenco Díez (Valencia), Jose A. Porroche Alonso (Zaragoza).

JUEGO THUNDERBIRDS (GBC)

Brais Allegue Vidal (A Coruña), Almudena Sánchez Bustamante (A Coruña), Iñaki García Portugal (Alava), Miguel Esquerdo Pérez (Alicante), Joseph O. Mariano Rodríguez (Barcelona), Iván López Rodríguez (Bizkaia), Ricardo Vilumbrales Pérez (Burgos), Fernando García Salmerón (Cuenca), Hodei Balanzategi Sustaeta (Guipúzcoa), Sergio Azón Belarre (Huesca), Jonathan Rodríguez Golvano (Madrid), Alvaro Monasterio Alcázar (Madrid), Rafael Moreno García (Madrid), Santiago Martín Gómez (Madrid), Raúl Fernández Daliza (Madrid), Toñi Molina Martínez (Murcia), Mario Jiménez Ruíz (Navarra), Alfonso Velasco Vicente (Segovia), Oscar Moreno Martín (Toledo), Jose M. Lóbez Comeras (Zaragoza).

A POR EL GAFAS



ALBERTO ARIMERO (MADRID)
Alberto, orgullosos estamos de ti porque tienes tu N64, tu Game Boy con el correspondiente Pokémon, e incluso sorprendes conservando aún la NES. Muy meritorio. Pero... ¡¿A QUIÉN SE LE OCURRE DECIRNOS QUE VENDISTE LA SÚPER, TÍO?! Yo que tú iba emigrando, acaba de salir hacia tu casa una horda de redactores retrógrados mal encarados.

EL RINCÓN DE JIMMY

CONSULTORIO

"Ya cuando me compre un bañador menos cantoso, cojo la nevera con los niños dentro y les pongo la sombrilla. Pero así, yo no voy al Himalala." Dalai Jimmy, cap. 8.000, vers. 848 metros de altura de la alta-alta.

▶ DAVID DÍAZ RODRÍGUEZ

(Viene de La Coruña, pero más importante es... ¡Ferrol!) (!?)

Mi querido y admirado Jimmy: Antes de nada, he de decirte que soy tu fan number one. Eres mi ídolo, mi razón para mirarme al espejo todas las mañanas con un moco colgando, para estar un mes sin lavarme entre las piernas o para que cada vez que levanto el brazo para saludar a alguien, se desmaye media manzana. Así como mis amigos admiran a jugadores de fútbol, cantantes o a dibujos animados (imbéciles ellos) yo conozco al genio, al incomparable, al único, increíble y descarado JIMMY. Has de saber que me visto como tú, ando como tú, papeo como tú e incluso me he echado una novia llamada Mari. Es más fea que el ¡YA ESTÁ BIEN, POR ZEUS CRONIDA!lo que importa es el nombre...¡BASTA!

■ ¡MUY BIEN! Tú lo has querido, David. A ver, ¿está preparado el coro de monjitas devotas de la Virgen de la Concepción (que ya es contradecirse, pero bueno)? Pues... un, do, e, y: ¡Daaaaviiiid sanita palabrooo aaaaaleluuulAAA! Eso para que veas que, para peloteo, el mío. ¡Gracias, tías! ¡Piraos con Dios! Bien, y tu pregunta sobre dónde está la tercera parte de L'Eclipser, La Lame, en el «Shadowman», supongo que sabrás que no procede en esta sección. Pero, como tampoco puedo evitar la alegría por mis vacaciones, será la primera y última vez que responda usando mi gran sabiduría (es que se me gasta horrores, si la uso). En Bayou Paradis, llégate hasta el puente de cuerdas que lleva al Templo del Fuego. Tírate abajo, ponte una gorra de colores, coge los tres Cadeaux de las brasas y date la vuelta hasta llegar a la Puerta Ataúd cerrada. Ábrela, baila una sardana y baja por el túnel. Súbete a la plataforma de madera del final utilizando la técnica desarrollada por Peter Magarro y su aprendiz Bill Mesubo, más conocida por Magarro y Mesubo. Cruza hasta la habitación con tres Puertas Ataúd cerradas. Ponte una bufanda con flecos, tírate abajo y cruza las brasas para entrar en un pequeño pasillo que va por dentro del muro derecho del puente de cuerdas. Encontrarás otra Puerta Ataúd que debes abrir. La abres, sacas el trombón de varas y coges la dichosa tercera parte de L'Eclipser. Celébralo quitándote la gorra, la bufanda y soplando el trombón por la parte gorda que, por lógica, debe armar más escándalo. Aprovecha la euforia y coge a una monjita lenta o sorda en brazos, baila un vals, y bésala apasio¡¿QUÉ HACE, JOVEN?!.

▶ LA MARI

(Servicio de señoras)

Hola, desgracia humana. Te escribo esta carta en papel higiénico porque falta te hace. También hace falta cambiar los bombillos del servicio de señoras, y de eso tienes que encargarte tú, que yo no quiero. También quería decirte que, si haces lo que veo (mal, pero veo) que has hecho, es decir, contestar en tu consultorio/sanatorio mental, a una duda tan específica como la planteada por David sobre el Chandalman, te va a ayudar a responder las trescientas cartas que acaban de llegar con dudas específicas, tu pie derecho. Atentamente (debido a la falta de luz, no te creas, so asno): Mari.

■ ¡Hola Mari! Gracias por el papel. Y a todos los lectores/ices: haced preguntas más generales y cabos.



DONKEY KONG 64

- **Cámara:** Usa a Tiny para entrar en el edificio con forma de hada. Coge la cámara para empezar a fotografiar las hadas Banana escondidas por el juego y desbloquear las opciones del "Mystery Menu".
- **Teatro DK:** Con dos hadas desbloquearás esta opción que permite ver todas las secuencias.
- **Fases de bonus DK:** Con 6 hadas y localizados Rambi y Enguarde, desbloquearás sus fases de bonus.
- **Jefes finales:** Con 10 hadas desbloquearás esta opción para luchar con los jefes finales que hayas derrotado.
- **Krusha en multijugador:** Bastan 15 hadas.
- **Modo Cheat:** Con 20 hadas obtendrás el "cheat" para tener ítems ilimitados.
- **Niveles de bonus:** Coge 40 huellas y llévalas a Snide. Abrirás 8 niveles de bonus.
- **Los colores de Kasplut:** Mira el pelo de Kasplut cuando lo encuentres. Te dirá el color de la huella que esconde. Si su pelo es blanco, no tendrá nada.
- **Minijuego original DK:** Completa los 4 niveles del mini-juego y luego complétalo una vez más para obtener la moneda Nintendo. Captura 6 hadas para desbloquearlo.
- **Minijuego del Jetpac:** Coge al menos 50 medallas banana y visita a Cranky para jugar al jetpac. Consigue 5.000 puntos para obtener la moneda Rareware. Finalmente encuentra 6 hadas si quieres desbloquearlo.

ISS 2000

Jugadores cabezones: Pulsa C▼(2) C▲(2) C▶ C◀ C▶ C◀, luego mantén Z y presiona Start en la pantalla de "Press Start". Oh, qué lindas "verolas".

JET FORCE GEMINI

- **Arcoiris "extra":** Coge 100 cabezas de hormiga para desbloquearlo en el "cheat menu". Resulta un pelín sangriento....
- **Chavalines Jet Force:** Bastan 200 cabezas para convertir a los protas en niñines.
- **Ants Into Pants:** 300 cabezas.

KIRBY 64: THE CRYSTAL SHARDS

- **Modo Jefe Final y Modo película:** Completa el juego recogiendo todos los cristales para obtener el 100%, y los tendrás disponibles.
- **Test de sonido** Completa el juego una vez para tenerlo a tu disposición.



NBA LIVE 2000

- **Obtén Michael a Jordan como un agente libre:** Juega contra Michael Jordan en "uno contra uno" y gánale para sumarlo a la lista de tus agentes libres. Ahora podrás crear un jugador con un ranking total de 99, lo que desde luego no está nada mal.
- **Desbloquear Isiah Thomas:** Consigue15 robos de balón en el nivel "Superstar".

PERFECT DARK

Para hacer esto vas a necesitar dos mandos y espacio libre en tu Controller Pak. La cosa está en pasar fácilmente el desafío que se te atragante en el Combat Simulator. Lo primero es ir a la pantalla de **Configuración Avanzada y construirte un escenario fácil con EasySims.** Sálvalo y ve a la pantalla de Cargar Configuración, pero no cargues nada. Selecciona el escenario que te esté dando problemas con el mando dos y presiona Start hasta que aparezca "Preparado y esperando". Ahora carga con el mando uno el escenario que creaste y ya está hecho "tol'lío". El escenario que crees tiene que ser de la misma modalidad que el otro, ya sabes, King of the Hill...

QUAKE

- **Modo Debug:** Accede la pantalla "Passwords" e introduce "QQQQ QQQQ QQQQ QQQQ" (16). Aunque el juego invalide el passwords no te preocupes. Ahora ve a "Opciones" y aparecerá una nueva opción denominada "Debug". En ella podrás activar trucos como "Modo Dios", "Selección de nivel", "Todas las armas" y muchos más.
- **Nuevo uniforme:** Si tienes activado el "Debug", desactívalo borrando la contraseña. Ahora introduce la siguiente: S3TC OOLC OLOR S???. Una vez hecho esto tendrás a tu disposición un color nuevo para los uniformes de los personajes en el modo de 2 jugadores.

007 THE WORLD IS NOT ENOUGH

Aquí tienes todo lo que conseguirás si superas cada nivel en la dificultad y el tiempo requerido:

Trucos disponibles al superar estos tiempos en AGENT:

NIVEL	TIEMPO	TRUCO
Kings Ransom	2:20	Team King of Hill escenario multijugador
Underground Uprising	2:15	Nivel multijugador Forest
Midnight Departure	3:05	Disfraz de soldado
Masquerade	3:15	Nivel multijugador Sky Rail
City of Walkways 1	3:35	Disfraz de civiles
Meltdown	Terminar	Disfraz de villano contemporáneo

Trucos disponibles al superar estos tiempos en MODO SECRET AGENT

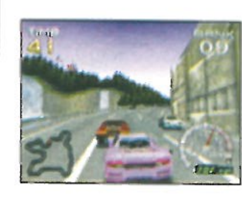
NIVEL	TIEMPO	TRUCO
Courier	2:00	Disfraz de uniforme
Kings Ransom	3:45	Disfraz de guardia de seguridad
Cold Reception	3:15	Nivel multijugador Air Raid
City of Walkways 1	3:50	Disfraz de camuflaje
Turncoat	3:20	Capture The Briefcase escenario multi.
Fallen Angel	2:45	Armas multijugador Gadget War
Meltdown	Terminar	Disfraz de villano clásico

Trucos disponibles al superar estos tiempos en MODO 00 AGENT

NIVEL	TIEMPO	TRUCO
Thames Chase	4:25	Armas exóticas en multijugador
Underground Uprising	Terminar	Disfraz de esqueleto.
Cold Reception	3:05	Disfraz exótico
Night Watch	2:20	Nivel multijugador Castle
Masquerade	4:20	Disfraz de científico
A Sinking Feeling	2:55	Disfraz de marine
Meltdown	Terminar	Build the Golden Gun escenario multi.

RIDGE RACER 64

- **Estela:** Pulsa C◀ en una repetición.
- **Modo espejo:** Empieza un juego, y selecciona el modo Grand Prix. En cuanto empiece, date la vuelta y estámpate contra el muro. Acelera hasta que lo atravieses.



TRACK AND FIELD 2000

- **Personajes con texturas variopintas:** Sólo sirve para **modo Trial.** Deberás bautizar a tu jugador con los siguientes nombres:

NOMBRE	COLOR
Helsinki	Oro pálido
Moscow	Anaranjado
NOMBRE	**COLOR**
Munich	Plata pálido
Roma	Bronce brillante
Sydney	Plata brillante
Mexico	Verde
Tokyo	Rojo
Athens	Plata
NOMBRE	**COLOR**
Atlanta	Amarillento
Seoul	Plata púrpura

- **Desbloquear Pole Vault:** Introduce "L.A." como nombre en el modo Campeonato.

TUROK 3: SHADOW OF OBLIVION

- **Invencibilidad:**[Cuervo] [Salmón] [Águila] [Oso] [Lagarto] [Conejo].
- **Todas las armas:** [Búho] [Oso] [Búho] [Insecto] [Halcón] [Búho].
- **Munición ilimitada:** [Salmón] [Arce] [Toro] [Serpiente] [Águila] [Salmón].
- **Todas las llaves:** [Lagarto] [Libélula] [Toro] [Oso] [Lobo] [Águila].
- **Nivel 1:**[Rana] [Arce] [Caballo] [Libélula] [Lobo] [Conejo].
- **Nivel 2:** [Búho] [Búho] [Caballo] [Arce] [Arce] [Arce].
- **Nivel 3:** [Búho] [Conejo] [Oso] [Insecto] [Rana] [Felino].
- **Nivel 4:** [Oso] [Caballo] [Cuervo] [Águila] [Caballo] [Coyote].
- **Nivel 5:** Introduce [Oso] [Libélula] [Caballo] [Oso] [Rana] [Arce].
- **Sin cabeza:** [Lagarto] [Arce] [Águila] [Búho] [Salmón] [Caballo].
- **Y cabezones:** [Felino] [Lobo] [Serpiente] [Conejo] [Lagarto] [Coyote].
- **Gigantismo:** [Lagarto] [Libélula] [Caballo] [Lagarto] [Coyote].
- **Delgadinos:** [Caballo] [Águila] [Serpiente] [Felino] [Insecto] [Salmón].
- **Modo enano:** [Rana] [Rana] [Salmón] [Insecto] [Lobo] [Felino].
- **Modo maniquí:** [Serpiente] [Toro] [Serpiente] [Rana] [Oso] [Arce].
- **Modo boceto:** [Jaguar] [Caballo] [Arce] [Fish] [Jaguar] [Halcón].
- **Sin Goureaud:** [Lagarto] [Salmón] [Insecto] [Salmón] [Lobo] [Libélula].
- **Modo Catarrazo:** [Libélula] [Toro] [Conejo] [Salmón] [Águila] [Cuervo].
- **Menú nerviosillo:** [Conejo] [Búho] [Caballo] [Insecto] [Oso] [Oso].
- **Créditos:** [Arce] [Arce] [Arce] [Arce] [Arce] [Arce].
- **Pausa:** [Conejo] [Búho] [Lagarto] [Arce] [Salmón] [Conejo].



BANJO-TOOIE

Varios códigos: Dirígete a la **Sala de Códigos** en el **Templo de Mayahem** y sitúate en medio de la plataforma. Una vez allí deletrea **CHEATO.** A continuación deberás introducir los respectivos códigos **disparando huevos a las letras.** Los huevos no producirán ningún sonido al chocar, pero cuando completes todas las letras si oirás un sonido característico. Además de los códigos de Cheato, hay muchos otros trucos que se introducen de la misma manera. Son las mismas palabras que los códigos de Cheato, pero dadas la vuelta. Allá van:

Código	Inverso	Efecto
SREHTAEF	feathers	Puedes llevar el doble de plumas.
SGGE	eggs	Puedes llevar el doble de huevos.
FOORPLLAF	fallproof	No te haces daño al caer.
KCABYENOH	honeyback	Tu energía se rellena poco a poco.
XOBEKUJ	jukebox	Activa la Jukebox en Jolly Roger's Lagoon.
YGGIJTEG	getjiggy	Activa los signos Jiggy en el templo Jiggywiggy.
GNIMOH	homing	Huevos por control remoto.

También hay cositas que no te dará Cheato. Por ejemplo:

Código	Efecto
JIGGYWIGGYSPECIAL	Abre todos los mundos.
NESTKING	Huevos y plumas infinitas.
SUPERBANJO	Banjo se mueve más deprisa.
SUPERBADDY	Los enemigos van más deprisa.
PLAYITAGAINSON	Desbloquea todas las secuencias cinemáticas.

ADVANCE GTA

- Kart:
Finaliza en el modo campeonato las clases "Beginner", "Middle" y "High-Speed". Aparecerá una nueva opción en el menú principal llamada "Extra", desde donde tendrás acceso a un nuevo vehículo. ¿Adivinas cuál?
- Fórmula 1:
Finaliza en el modo campeonato todas las clases en primer lugar para tener acceso a una segunda opción, "Extra 2", en el menú principal. Te pondrás a correr con un Fórmula uno. Que lo disfrutes, colega.



ARMY MEN ADVANCE

- Password para desbloquear todos los niveles:
Enorme, el truquejo éste. Escribe **NQRDGTPB** como password, y a guerrerar por cualquier fase.

F-ZERO: MAXIMUM VELOCITY

- Dirty Joker:
Para obtener este coche oculto, acaba las series Pawn, Knight y Bishop en dificultad "Standard".
- The Stingray y Serie Queen:
Otra nave oculta y nueva serie (con sus nuevos cinco circuitos). Acaba las series Pawn, Knight y Bishop en dificultad "Expert". Buena suerte.
- Silver Thunder:
Y otra nave más. Finaliza una de las tres series (Pawn, Knight o Bishop) en dificultad Master. Un consejo: la serie Pawn te dará menos problemas...
- Falcon MK-II:
Pues qué iba ser...otra nave. Acaba las series Pawn, Knight, Bishop y Queen en dificultad "Expert". Para desbloquear la serie Queen sigue leyendo.
- Dificultad "Master":
Completa cada una de las series en dificultad "Expert".
- Salida relámpago:
La salida rápida en «F-Zero» no es la típica, así que olvídate de pulsar el acelerador justo cuando la luz se ponga verde. Para empezar, presiona el acelerador antes de salir y revoluciona el motor hasta que el tubo de escape comience a iluminarse. Ahora tienes que oir un sonido intermedio, no ese tan agudo que suena al acelerar del todo. Si mantienes ese sonido cuando la carrera comience, conseguirás una salida relámpago. Si, por el contrario, lo revolucionas demasiado, también saldrás muy deprisa, pero al momento perderás velocidad durante unos segundos.
- Demo escondida:
Para ver una explicación de las diferentes técnicas que necesitarás en el juego y admirar cómo la máquina hace una vuelta perfecta enseñándote dónde acelerar y dónde frenar, simplemente presiona Select en la pantalla del título.
- Borrar los datos:
Si quieres borrar todos los records y partidas grabadas, mantén presionados L y R al encender la consola.



RAYMAN ADVANCE

Continues ilimitados:
Si quieres continuar, pero sin gastar tus créditos, sólo tienes que pulsar Arriba, Abajo, Derecha, Izquierda y Start en la pantalla donde nos invitan a continuar o a dejar el juego.

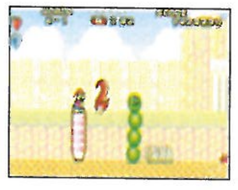
READY 2 RUMBLE BOXING: ROUND 2

- Desbloquear a Michael Jackson: En el menú principal, resalta Arcade y pulsa Izquierda dos veces, Derecha otras dos, Izquierda, Derecha, L+R. Oirás una risilla.
- Desbloquear a Rumble Man: En el menú, resalta la opción Champiponship y pulsa Izquierda dos veces, Derecha, Izquierda, Derecha dos veces, Izquierda, Derecha, Izquierda, L+R. Risilla si lo has hecho bien.
- Desbloquear a Shaquille O´Neal: Con la opción Survival resaltada, pulsa Izquierda cuatro veces, Derecha dos veces, Izquierda dos veces, Derecha, L+R.



SUPER MARIO ADVANCE

- Reset instantáneo:
Par hacer un reset sin apagar la consola presiona a la vez A, B, Select, y Start.
- Entradas secretas
- Entrada secreta al mundo 4:
En el nivel 1-3, justo antes del escenario de ladrillos, empieza a recoger plantas hasta que salga una poción. Atraviesa entonces el escenario de ladrillos para darte de narices con un cántaro. Tira la poción, atraviesa la puerta y métete por el cántaro.
- Entrada secreta al mundo 5:
Está en el nivel 3-1. Cuando entres por la primera puerta, déjate caer todo para abajo. Tienes que quedarte en el centro. Caerás sobre una plataforma con una puerta. Entra, recoge la poción del suelo, tírala, cruza la puerta y métete en el cántaro.
- Entrada secreta al mundo 6:
En el nivel 4-2, donde las ballenas, busca una poción y, cuando la encuentres, lánzala cerca del siguiente cántaro. Luego está lo de entrar por la puerta y tal...
- Entrada secreta al mundo 7:
En el nivel 5-3, sube la escalera del principio y salta a la plataforma que hay sobre la escalera. Coge la primera hierba de la derecha para obtener una poción. Tírala, métete por la puerta, y entra en el cántaro.
- Modo suspendido
Si mientras te estás echando una partidita y viene la Mari fregona en mano gritando a los cuatro monzones las virtudes de la levitación en interiores, pulsas Select y R al mismo tiempo, el juego hará una pausa con ahorro de energía incluido.
- 99 Vidas
En el mundo 5-3, ve a la superficie y lanza el caparazón para que se quede rebotando entre



las paredes de rocas agrietadas. Súbete al caparazón y espera tranquilito mientras van cayendo enemigos. Cuando el caparazón se haya cargado a ocho, empezarás a ganar una vida por cada enemigo eliminado. Con un poco de paciencia, tendrás en el bote las 99 vidorras. Mari: ¡Así que eras tú quien tenía el bote de Mustol! ¡Y lo utiliza para meter sus guarrerías, el caratubérculo!

TONY HAWK 2

- Desbloquear a Spider-Man:
Para "skatear" libremente con el tío araña, introduce la siguiente secuencia en el menú principal o con el juego pausado: con el botón R presionado, pulsa Arriba, Arriba, Abajo, Abajo, Izquierda, Derecha, Izquierda, Derecha, B, A, Start.
- Todos los niveles y dinero al máximo:
Para desbloquear todos los niveles e hincharte a dinero, me introduzca la secuencia que sigue en el menú principal o durante el juego pausado: mantén presionado R y pulsa B, A, Izquierda, Abajo, B, Izquierda, Arriba, B, Arriba, Izquierda, Izquierda.
- Galletas sonrientes:
Ya sabes, introduces la secuencia en el menú principal o durante el juego en pausa: con R pulsado, presiona Start, A, Abajo, B, A, Izquierda, Izquierda, A, Abajo. Ahora, cada vez que te metas una galleta, saldrán caritas sonrientes.
- Dejar el tiempo a cero:
Pues eso, en el menú principal o durante el juego pausado, mantén pulsado R y presiona Izquierda, Arriba, Start, Arriba, Izquierda.
- Adiós a la sangre:
Para que no dé grima pegarse lechugazos, puedes desactivar la sangre pulsando la siguiente secuencia en el menú principal o durante el juego pausado: mantén presionado R y pulsa B, Izquierda, Arriba, Abajo, Izquierda, Start, Start.
- Desbloquear todos los niveles:
Me pulse la secuencia donde siempre. Con R pulsado, presiona A, Start, A, Derecha, Arriba, Arriba, Abajo, Abajo, Arriba, Arriba, Abajo.
- Desbloquear todos los trucos:
Para que todos los trucos estén disponibles en el Cheat Menú, introduce esta secuencia en el menú principal o durante el juego pausado: con R presionado, pulsa B, A, Abajo, A, Start, Start, B,



A, Derecha, B, Derecha, A, Arriba, Izquierda. Los siguientes trucos estarán disponibles: Balance perfecto, Siempre en especial, Modo Stud, Modo Sim, Física lunar, y Siempre Zoom.
- Desbloquear el Zoom disco "Fachon"
Mantén presionado R y pulsa Izquierda, A, Start, A, Derecha, Start, Derecha, Arriba, Start. Te marearás todo el rato, pero tiene su encanto.

KONAMI KRAZY RACERS

Desbloquear a Bear:
Bear esta escondido en el circuito **Cyber Field 2**. Empieza una carrera allí y según te aproximes a la línea de meta, coge el **diamante azul** que verás entre los dos huecos. Termina la carrera, salva el juego, y Bear estará esperándote.

Desbloquear a King:
King se esconde en **Sky Bridge 2**. Empieza una carrera, agarra una **campana azul** y úsala para hacer un salto a ciegas hacia la derecha en el primer hueco, para caer en una plataforma con diamante azul. Cógelo, termina la carrera y ahí lo tienes.

Desbloquear a Vic Viper: Este chavalín se esconde en **Moon Road**. Empieza una carrera y, en el primer salto, utiliza una campana azul para saltar más lejos y hacia la derecha. Allí está el diamantito azul de turno. Terminas la carrera, salvas y ya está.





CASTLEVANIA: CIRCLE OF THE MOON

Desbloquear el modo Magician
Una vez hayas terminado el juego, comienza una partida introduciendo "FIREBALL" como nombre. Empezarás la aventura con todas las cartas disponibles.

Lista de ítems
Para que sepas exactamente que te metes "pal cuelpo", aquí tienes una lista de ítems con sus efectos correspondientes.

Poción:	Recupera 20HP.
Carne:	Recupera 50HP.
Carne con especias:	Recupera 100HP.
Poción Hi:	Recupera 250HP.
Poción Ex:	Recupera todo el HP.
Antídoto:	Cura veneno.
Cura de maldición:	Cura maldición.
Mente Fix:	Recupera el 30% MP.
Mente Hi:	Recupera 50% MP.
Mente Ex:	Recupera todo el MP.
Corazón:	Recupera 10 corazones.
Corazón Hi:	Recupera 25 corazones.
Corazón Ex:	Recupera 50 corazones.
Corazón Mega:	Recupera 100 corazones.

ACTION MAN
- ¿Qué hago para desbloquear todos los niveles?: Introduce en la pantalla de passwords **7!B!** Ahora tendrás acceso a todos los niveles.

ARMY MEN 2
Nivel	Password
1	Mortero, Tanque, Mortero, Jeep.
2	Jeep, Jeep, Mortero, Avión.
3	Tanque, Granada, Tanque, Mortero.
4	Rifle, Mortero, Jeep, Avión.
5	Mortero, Rifle, Avión, Jeep.
6	Mortero, Granada, Rifle, Helicóptero.
7	Avión, Granada, Rifle, Tanque.
8	Granada, Mortero, Helicóptero, Mortero.
9	Tanque, Mortero, Rifle, Tanque.
10	Jeep, Helicóptero, Tanque, Mortero.
11	Rifle, Mortero, Granada, Mortero.
12	Jeep, Helicóptero, Granada, Helicóptero.
13	Avión, Avión, Granada, Mortero.
14	Avión, Rifle, Avión, Helicóptero.
15	Rifle, Helicóptero, Helicóptero, Tanque.
16	Helicóptero, Helicóptero, Rifle, Granada.
17	Rifle, Tanque, Avión, Mortero.
18	Rifle, Rifle, Granada, Jeep.
19	Rifle, Jeep, Helicóptero, Granada.
20	Helicóptero, Granada, Rifle, Jeep.
21	Mortero, Granada, Helicóptero, Jeep.
22	Rifle, Tanque, Helicóptero, Rifle.
23	Avión, Jeep, Tanque, Mortero.
24	Helicóptero, Rifle, Jeep, Mortero.
25	Tanque, Granada, Avión, Granada.
26	Avión, Tanque, Rifle, Mortero.
27	Tanque, Tanque, Jeep, Tanque.
28	Jeep, Tanque, Jeep, Mortero.

ASTÉRIX EN BUSCA DE IDÉFIX
Nivel	Password
2	CQPSJ
3	MLSPS
4	RSFMS
5	TPPGN

BATMAN OF THE FUTURE: RETURN OF THE JOKER
Nivel	Password
2	C76564J
3	L88R8TC
4	Y539WZG
5	NTTJ9KY

BLADE
- Ver la secuencia final: **9?!1N?BKT?51G**.
- Ver secuencia oculta: Espera a que finalicen los créditos para ver otra secuencia.



BUZZ LIGHTYEAR OF STAR COMMAND
Nivel	Password
2	BBVBB
3	CVVBB
4	XBVBB
5	YVVBB
6	GBVBB
7	HVVBB
8	3BVBB
9	4VVBB
10	LBVBB
11	MVVBB
12	7BVBB
13	8VVBB

CHICKEN RUN
Nivel	Password
2	Bronce, Cruz, Corona, Valor.
3	Diamante, Valor, Honor, Bronce.
4	Cruz, Valor, Bronce, Bronce.
5	Honor, Corona, Diamante, Corona.
6	Valor, Diamante, Cruz, Plata.

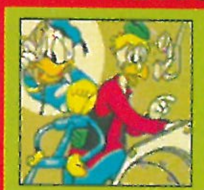
102 DÁLMATAS: CACHORROS AL RESCATE
Passwords para pasar de nivel:
Garage: Hueso, Hueso, Pisada, Tanque
Cafetería: Ficha de dominó, Hueso, Llave, Pisada.
Cruella: Juguete, Hueso, Hueso, Hueso. Si consigues derrotar a Cruella obtendrás nuevos passwords para desbloquear los mini-juegos.

DAVE MIRRA FREESTYLE BMX
- Juego completado (desbloquea ciertos extras): Introduce el password R6KZBS7L1CTQMH.
- Desbloquear todos los niveles: Introduce como password esta retahíla, R6KZBS7L1CTQMH.

DRIVER
- Menú trucos:
Muy fácil. Sólo tienes que resaltar la opción **"poli secreto"** en el menú principal, entonces pulsa ↑ ↑ ↓ ↓ ↑ ↓ ↑ ↓ ↑ ↑ ↓ ↓ con los controles naturalmente. Aparecerá una nueva opción en la que podrás activar y desactivar variados trucos.
- Passwords:

Nivel	Password
MIAMI	
1	**Vete al banco** Careto, Careto, Careto, Careto.
2	**Esconde la prueba** Huellas de neumático, Medalla, Cono, Sirena Roja.
3	**Persecución barco** Semáforo, Llave, Llave, Sirena Azul.
4	**Carrera de destrucción** Cono, Cono, Cono, Medalla.
5	**Entrega exprés** Llave, Sirena Roja, Sirena Roja, Semáforo.
6	**Cebo Trampa** Llave, Medalla, Huellas de neumático, Sirena Azul.
7	**Elimina a DiAngelo** Medalla, Cono, Medalla, Sirena Roja.
LOS ANGELES	
8	**Roba un coche de poli** Sirena Roja, Medalla, Llave, Huellas de neumático.
9	**Lucky va al Doctor** Cono Sirena Azul, Sirena Roja, Sirena Roja.
10	**Beverly Hills** Medalla, Medalla, Semáforo, Cono.
NEW YORK	
11	**Gran Central** Sirena Azul, Llave, Llave, Llave.
12	**Trash Granger Car** Semáforo, Huellas de neumático, Sirena Roja, Medalla.
13	**Banda de Granger** Llave, Medalla, Medalla, Cono.
14	**Brazo derecho de Granger** Sirena Roja, Sirena Azul, Sirena Roja, Sirena Azul.
15	**Récord ciudad** Huellas de neumático, Llave, Cono, Semáforo.

DONALD DUCK: CUAC ATTACK



Passwords:

Nivel 1-2	YMPHTM9
Nivel 1-3	VNQJVPY
Nivel 1-4	2ZSLXSW
Nivel 1-5	PWYR3XD
Nivel 2-1	1KC71PL



EARTHWORM JIM 2
- GraveYard
Introduce los siguientes códigos en la pantalla de passwords:
LYBBBB
BBBBBB
BBBBLY
- Desbloquear todos los niveles:
EBDNKG
3BBBBB
BB3HBL

EL DORADO
- Passwords:
NC8KJT
N9FT6T
NCSW4C
NCZMQC

HORMIGAZ RACING
Nivel	Password
02	BCCB
03	DQGH
04	HGGF
05	NBFG
06	KGBF
07	QGJJ
08	GQHG
09	FLDP
10	KGQQ
11	DLGQ
12	CBHG
13	JBJG
14	PLDP
15	LFGB
16	DQLD
17	CLPG
18	DLHD
19	LFQS

JEREMY MCGRATH SUPERCROSS 2000
Para correr mucho más, aventar la melena y, resumiendo, abrir la clase 250cc, introduce en la pantalla de passwords: **SHJBBCGB**

LUCKY LUKE: DESPERADO TRAIN
Nivel	Password
2	Dólar, Tarjeta, Pistola, Pistola.
3	Pistola, Tarjeta, Dólar, Herradura.

MARIO GOLF
- Recomenzar juego: Presiona **A + B + Start + Select** para reiniciar el juego. ¿Por qué hacer esto? Porque si ves que el golpe que acabas de ejecutar va bastante desviado y la cosa no tiene solución, lo mejor es reiniciar para volver a intentarlo desde el último juego salvado.
- Controlar el logo: Como curiosidad, utiliza la cruceta para mover el logo de Mario Golf en la pantalla de Press Start. Ya verás qué monada.

METAL GEAR SOLID
- Selección de nivel: Completa el juego en nivel Fácil. Podrás jugar en cualquier nivel y con nuevos objetivos.
- Desbloquear el modo sound test: Completa todas las misiones VR en los dos modos de juego.

MICKEY'S RACING ADVENTURE
- Cambiar de personaje
Si estás jugando con Mickey y quieres cambiar a Minnie o Pluto, ve a los niveles de carrera y sal. Cuando vuelvas a la ciudad, llégate hasta la casa de Minnie. Para seleccionar a Pluto vete a su caseta. Puedes usar a Pluto para encontrar niveles ocultos, dinero y teletransportadores.

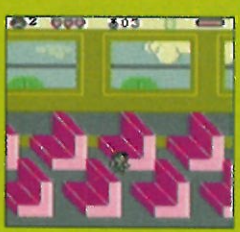
MEN IN BLACK: THE SERIES 2
Nivel	Password
2	MTTH
3	STVN
4	SPDM
5	BTHH
6	BBYH
7	MRLL
8	MMDD

THE JUNGLE BOOK: MOWGLI'S WILD ADVENTURE
- Menú Trucos:
Pulsa **Select** durante el juego para pausarlo. Ahora elige la opción **"Music/Effects"** y reproduce los siguientes sonidos en el orden indicado: **40, 30, 20,19, 18, 17, 16, 15.**
- Selección de nivel:
Introduce **BMHG** para desbloquear todos los niveles (bonus incluidos).

THE MUMMY RETURNS
Vamos a ver si no desesperamos, que mira, si te matan tampoco pasa nada, resucitas a lo Mummy Returns y ¡hala! Otra vez todos los días a

SUPERNENAS: PÁNICO EN TOWNSVILLE

- Código maestro: En "Enter Secrets", introduce BILLHUDSON para obtener todos los niveles, cartas, y trucos.
- Power Up: En "Enter Secrets", introduce EBSTORE para obtener una ayudita.
- Nivel "Utonium Chateau": Esta vez la palabra es BEATBRICK. Y lee bien, majete, que seguro que la primera vez pones Beatriz y encima te quejas.
- Nivel "Bonsai Garden": Puedes introducir DUSTBOOMER.
- Carta "Big Billy": Pues, en el mismo sitio, ponga usted KABOOM.
- Carta "Emperador Broccloid": Use usted MOJOJOJO como clave.
- Carta "Butch": Venga, rapidito, ROWDYRUFFS.
- Carta "Fuzzy Lumpkins": Pongamos que sea algo parecido a RZONE.
- Carta "Grubber": Bastante obvio, GRUBBER.
- Carta "Pequeño Arturo": Me escriba TARGETPOWR donde siempre.
- Carta "Sra. Keane": Y en el mismo siiiitio, y a la misma hooora, escriba usted SEARSRULE.



- Carta "Supernenas": Haaale, GOCIRCUIT ya sabéis dónde.
- Carta "Serpiente": Esta vez es SQUID.
- Carta "Townsville Dump": Tan bonito como AMOEBABOYS.
- Gráficos Burbuja: Pues si le da por poner UTONIUM, mejor.
- Gráficos Pétalo: Pones POKEYOAKS. Y punto.
- Gráficos Mayor: Y el último de la noche viene a llamarse OCTIEVIL.

comprar el pan, a desayunar escarabajos... bueno, mira, haz lo que quieras con los **Passwords** pero introdúcelos en el sentido de las agujas del reloj.

Nivel 2 - 1 P W K 4 7
Nivel 3 - K 3 J 1 7 8
Nivel 4 - 3 C Y 6 6 P
Nivel 5 - X 5 0 N 0 C

PAPYRUS

Nivel	Chico Chica
1	F+51 KN4K
2	3DTS 1-QB
3	F80W GND9
4	9N87 JV-B
5	WX-0 CR73
6	1-SN RPD9
7	H1WR JNTX
8	C2VX F-T-
9	1-KS 3BWX
10	GTCP DS+Q
11	X9M- TB81
12	8Q63 7R+D
13	8NRR 59GN
14	1KK2 R4PX
15	-07L 9NWN
16	VTGT 92B0
17	ZHNK 5SNC
18	X3FB N0-3

RAYMAN

- 99 vidas:
Pausa el juego y pulsa A→B↑A←B↓A→B↑A←B.
- Mapa Completo:
Pausa el juego y pulsa A←A←AB→B↑BA←A↓A.
- Energía al completo:
Pausa el juego y pulsa B→A↑B←A↓B y →.
- Todos los poderes:
Vuelve a pausar el juego y haz lo siguiente: →←↑↓A↑↑↓↓B→→←←A.

READY 2 RUMBLE BOXING

- Luchar como Kemo Claw:
Resalta la opción "Arcade Mode" y pulsa esta bonita combinación de direcciones: ←←←→→→←→←→.
- Luchar como Nat Daddy:
Después de desbloquear a Kemo Claw, resalta otra vez la opción "Arcade Mode" y pulsa →→→←←←→←→←.
Otra bonita combinación.
- Luchar como Damien Black:
Una vez desbloqueados Kemo Claw y Damien Black, de nuevo resalta "Arcade Mode" y pulsa lo siguiente: →←→→←← →→→←←←.

ROAD CHAMPS BXS STUNT BIKING

Desbloquear los modos Training, Career y Tournament:
En la pantalla de password introduce **QGF7**



ROAD RASH

Super password:
Introduce 7159**0 como password mágico para tener la apreciable suma de 47.250 dólares, con la que hacer de todo.

ROBIN HOOD

Introduce estos passwords para acceder a la fase deseada:

Fase	Password
2	B8SN7M
3	B8SZ4C
4	B8SXR3
5	B8VXNP
6	CSS-47
7	CSSS67
8	CSS-3L
9	CFSWOB
10	CPSXQB
11	CPS-MT
12	CJSQR4

SAN FRANCISCO RUSH 2049

Nivel	Password
2	MADTOWN
3	FATCITY
4	SFRISCO
5	GASWRKZ
6	SKYWAYZ
7	INDSTRL
8	NEOCHGO
9	RIPTIDE

BATMAN: CHAOS IN GOTHAM

Passwords:
Los introduzca usted para ir al nivel que guste.
Nivel 2: Batman, Batmóvil, Batman, Batmoto.
Nivel 3: Batman, Batmoto, Batgirl, Batmoto.
Nivel 4: Batmóvil, Batmóvil, Batman, Batmóvil.
Nivel 5: Batmóvil, Batmoto, Batgirl, Batgirl.
Nivel 6: Batmoto, Batmoto, Batman, Batgirl.
Nivel 7: Batmoto, Batgirl, Batgirl, Batman.
Nivel 8: Batgirl, Batmoto, Batman, Batmóvil.
Nivel 9: Batgirl, Batgirl, Batmóvil, Batmoto.

X-MEN: WOLVERINE'S RAGE



Password de nivel: Introduce los iconos de aquí abajo para hacer que tu archienemiga, Dama Mortal, esté un poquito más cerca de serlo.
Nivel 3: Cabeza de Lobezno, Garras, X, Cuerpo de Lobezno.

SIMPSONS: NIGHT OF THE LIVING...

Nivel 2 (Flying Tonight): **JTWKYTQBBKW**
Nivel 3 (Plan 9 From Outer Springfield): **TNSLRYSJGWW**
Nivel 4 (Vlad All Over): **BXPGCFPYJWB**
Nivel 5 (If I Only Had a Body): **WSQJLTQFYWK**
Nivel 6 (King Homer): **XQRFJWRBTWP**

SNOOPY TENNIS

Desbloquear a Woodstock: Si quieres jugar con el pajarillo escuálido ve a la pantalla de Passwords e introduce WHGX.

SPIDER-MAN

Pantalla Password

Venom	H4BBC
Venom vencido	GVCBF
Venom y Lizard Man vencidos	QVCLF
Laboratorio de Connor	G-FGN
Final	S8KR6

SPONGEBOB SQUAREPANTS

Cómo acceder a todos los niveles: Introduce, en el menú continue, **"D3BVG-M0D3"** como password. Aparecerás directamente en la primera pantalla. Ahora sólo deberás pausar el juego y en la nueva opción que aparece, "Select Level", elegir la fase que más te mole, o la que más te fastidie, en fin, ir donde te plazca con el esponjo éste.

STAR WARS: EPISODE 1 RACER

- Correr contra Sebulba:
Derrota a los cuatro corredores en un planeta y podrás enfrentarte contra el más rápido de la galaxia.
- Pod de Sebulba:
Derrota a Sebulba para arrebatarle su Pod y de paso te ríes un poco en su careto.
- Replay:
Si completas todos los circuitos y ganas la nave de Sebulba podrás acceder, por el menú records, a la repetición de tu última carrera. A deleitarse tocan.

STAR WARS: OBI-WAN'S ADVENTURES

Nivel	Nombre Password
2	Trade Federation Landing Craft BQVQK
3	Naboo Swamp WNLRM
4	Naboo Swamp and Sacred Place SDGNK
5	Coruscant CNLML
6	Gatoacombs of Theed BXGTG
7	Streets of Theed QSRVJ
8	Queen Amidala's Palace TKGJZ
9	The Final Battle LPZCP

STREET FIGHTER ALPHA: WARRIORS DREAMS

- Luchar contra Akuma:
Selecciona modo arcade. Mantén pulsados A + B mientras seleccionas "Manual" o "Auto" para tu luchador. Suelta los botones antes de que comience el combate.
- Luchar contra M.Bison:
Selecciona modo arcade. Mantén pulsados A + B + Select mientras seleccionas "Manual" o "Auto" para tu luchador. Suelta los botones antes de que empiece el combate.
- Luchar como Akuma, M.Bison, o Dan:
Con un poco de suerte podrás jugar con uno de estos luchadores si escoges personaje con "random select". Así que, manos a la obra.

SUPER MARIO BROS. DX

Comenzar con 10 vidas:
Salva y sal del juego cuando sólo te quede una vida. Ve a "Toy Box" y escoge "Fortune Teller". Levanta cartas hasta que te salgan **5 vidas.**

SUPERNENAS Y EL MALVADO MOJO JOJO

- Desbloquear a un nuevo personaje:
Sólo tienes que introducir **CHEMICALX** en la pantalla de passwords para poder jugar con Buttercup. Estudia sus movimientos para poder sacarle el máximo partido posible.
- Super Ataque Ilimitado:
Dirígete al menú "Secretos" e introduce: **GIRLPOWER.**
Acuérdate de activarlo en la opción "Usar Trucos".

TOM Y JERRY

Nivel	Password
2	Ratón Ratón Gato | Ratón Gato Perro | Pato Gato Ratón
3	Gato Pato Gato | Ratón Ratón Ratón | Pato Perro Gato
4	Pato Pato Gato | Ratón Gato Ratón | Pato Perro Perro
5	Perro Perro Gato | Ratón Perro Perro | Pato Gato Ratón

TONY HAWK'S PRO SKATER 2

Unos passwords "pal" amigo Toño, el que no para de darse "toñas":
- Introduce **B58LPTGBBBBV** como password para conseguir todas las tablas, niveles y algunos objetivos completos con Tony .
- Introduce **BTO7ZTPTTBBV** y obtendrás tres escenarios, las tres tablas y $69,910 con Tony .
- Introduce **B8SD2!!!!!T!** para completar todos los objetivos con Tony Hawk.

TUROK 3: SHADOW OF OBLIVION

- Vidas infinitas:
FJVHDCK.
- Munición ilimitada:
ZXLCPMZ.
- Seleccionar nivel:
XCDSDFS.
- Passwords:

Nivel	Fácil Medio Difícil
2	SDFLMSF VLXCZVF CJSDPSF
3	DVLFDZM DPSDCVX CMSDKCD
4	VFDSGPD ZMGFSCM SPFPWLD
5	CSDJKFD HWKLFYS TPDFQGB

X-MEN: MUTANT WARS

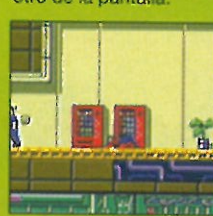
Nivel	Password
2	0KNG6HWB
3	0LNG6HXQ
4	0LNF7HYP
5	0KPF7HZG
6	1KPF7H0D
7	1KPG7H19
8	1KPF7J2C
9	1KPF7J3L

X-MEN: MUTANT ACADEMY

- Jugar con Phoenix:
Pulsa ↓→↓↑←→B + A en la pantalla de título.
- Jugar con Apocalypse:
Pulsa →←↑↓←↑**A + A** en la pantalla de título.

SPIDERMAN 2: THE SINISTER SIX

- Vida infinita: Presiona Arriba, Abajo, Derecha, A en la pantalla del título.
- Telaraña infinita: Presiona Izquierda, Abajo, B, Arriba en la pantalla del título. Tiene tela.
- Passwords de nivel: Introdúcelos en la pantalla de Passwords para pasearte libremente por el juego.
- Superado Mysterio: C3K23M
- Superado Sandman: T4Q59J
- Superado Vulture: MM947F
- Superado Scorpion: TS6!96
- Superado Kraven: LR6!9G
- Pasar de nivel: Para elegir un nivel, presiona B, A, Izquierda, Abajo, Arriba, Derecha en la pantalla del título. Te llevará a una pantalla donde seleccionar un nivel del 1 al 18.
- Desbloquear el bonus "Teddies": Presiona A, B, A, B, Abajo en la pantalla del título. Entrarás en un divertido jueguecillo de la muerte, en el que el tío araña transporta ositos de peluche con un trampolín de un lado a otro de la pantalla.



- Desbloquear el modo pesadilla: Para desbloquear el nivel de dificultad pesadilla, presiona A, B, Select, Arriba, Derecha, Abajo en la pantalla del título y prepárate a suplicar.
- Muerte rápida: Para matar a los enemigos con una simple bola de telaraña, presiona Abajo, A, B, A, A en la pantalla del título.

EN EL PRÓXIMO NÚMERO...

LAS ESTRELLAS SON MARIO Y LINK

No te pierdas sus últimas y más explosivas aventuras

Mario (y su panda) vuelven a la carga pilotando sus karts. ¿Quieres saber cómo lo llevan? Pues a leer nuestra review. Las nuevas entregas de Zelda también pasarán por nuestras manos. Y vamos a analizarlas con todo detalle. Eso mismo, detalle, no le faltará a la GUÍA de «Super Mario Advance» que hemos preparado.

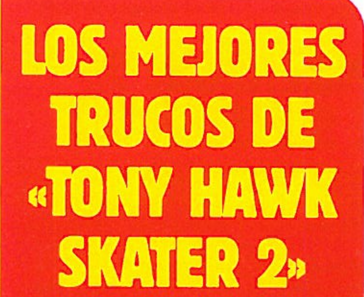
ASÍ SON «FINAL FIGHT» Y «STREET FIGHTER» DE GBA

Toda la información sobre estos dos juegos de leyenda



«Final Fight» y **«Street Fighter»** se estrenan en Game Boy Advance, y nosotros te vamos a enseñar las mejores pantallas y todos los detalles sobre ambos juegazos.

LOS MEJORES TRUCOS DE «TONY HAWK SKATER 2»





Desde que el juego se estrenó en España, nuestros expertos no lo han soltado. Llevan meses practicando, y enseguida, el mes que viene, vamos a ver los frutos de su trabajo.

Y ADEMÁS...



El nuevo título de Lara, **«Tomb Raider Curse of the Sword»**, se "confiesa" en nuestra sección de novedades. Por esas páginas de reviews pasarán también **«Colin McRae Rally»** y **«Dracula»** de GBC, y el mismísimo **«Paper Mario»** de N64.